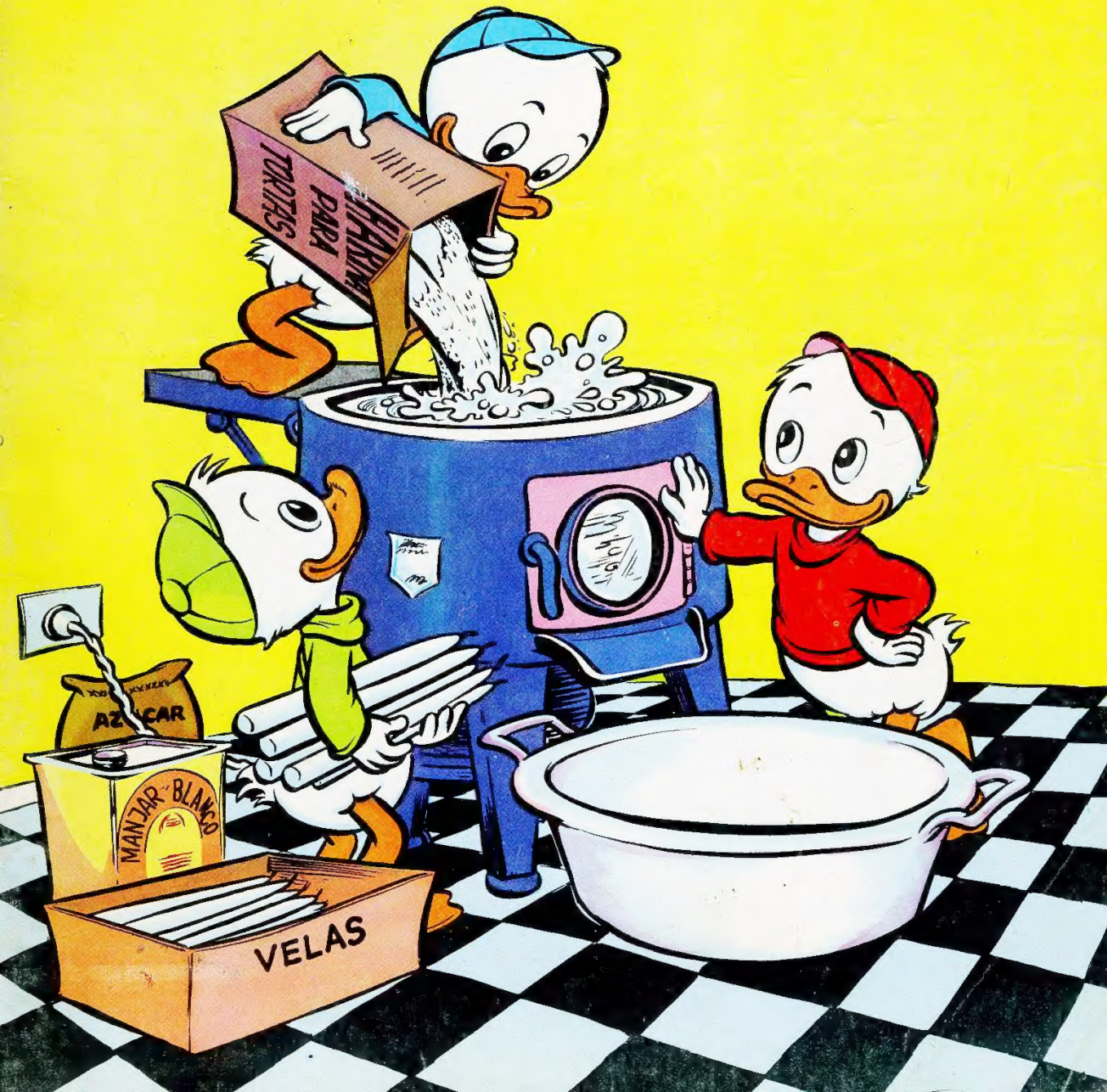
Disneylandia

M. R.



TÚ TAMBIEN PUEDES SENTIRTE ORGULLOSO DE PERTENECER AL

club disneylandia

INGRESA AL CLUB DISNEYLANDIA Y TE EMPEZARAN A LLEGAR PRECIOSOS REGALOS.

NOMBRE _____

APELLIDOS _____

CALLE Y N.° _____

CIUDAD _____ EDAD _____

CUPON CLUB DISNEYLANDIA, CASILLA 84-D, SANTIAGO

Busca al final
de esta revista los
regalos, premios y ventajas
que te da el CLUB
por tu CONSTANCIA.

5 PUNTOS

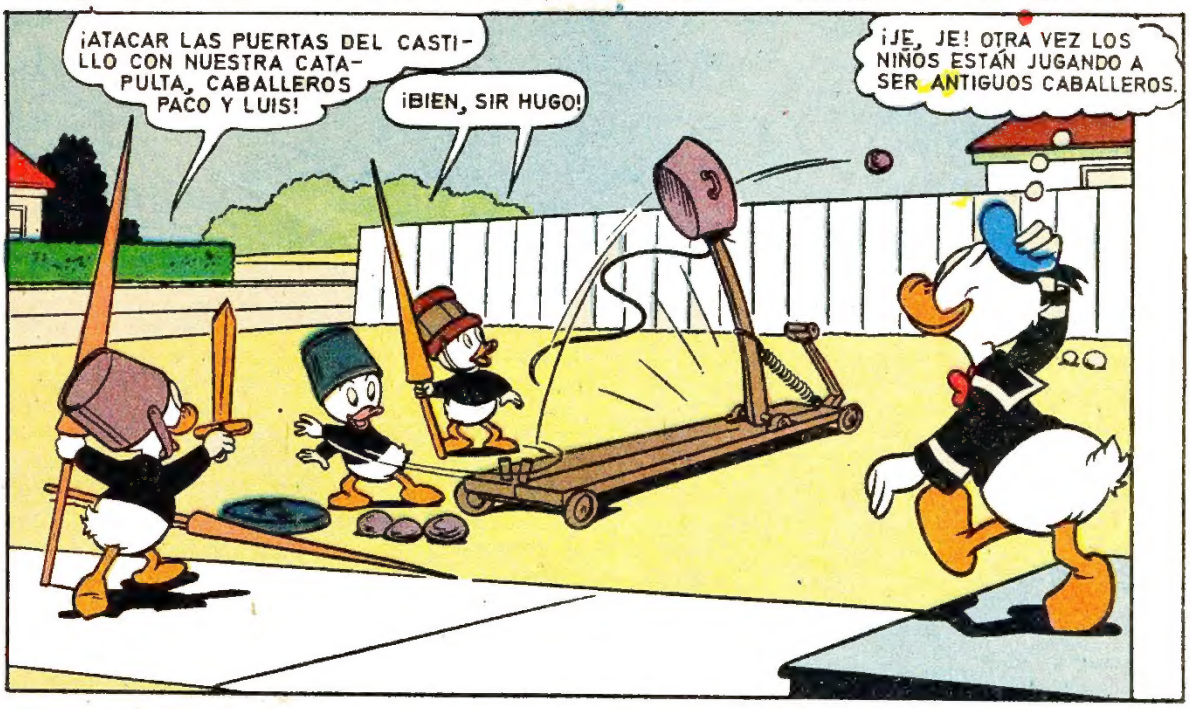
¡ATENCION!

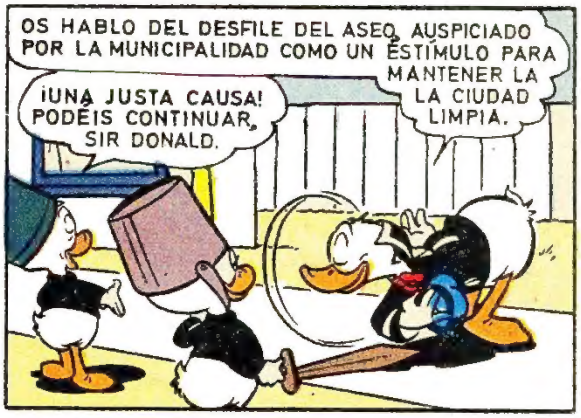
Estos dos CUPONCITOS valen 15 PUNTOS. Recórtalos y pégalos en tu tarjeta de constancia, para que puedas obtener nuevos premios y ascensos de grado.

10 PUNTOS

Walt Disney PATO DONALD en

CITA CON UN DRAGON



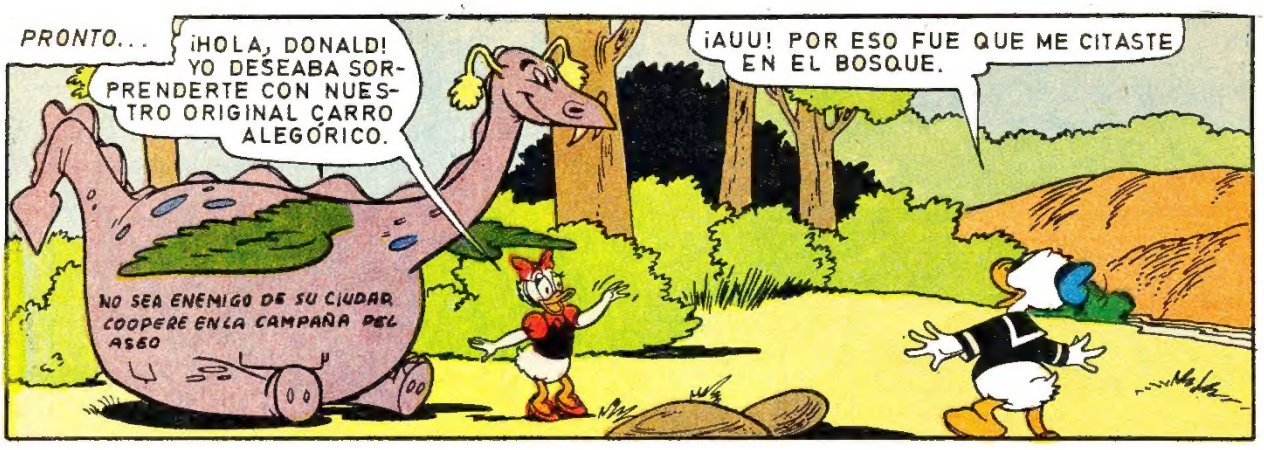


N.º 342

Precio de venta en Chile: E° 2,00

Aéreo: E° 0,20.

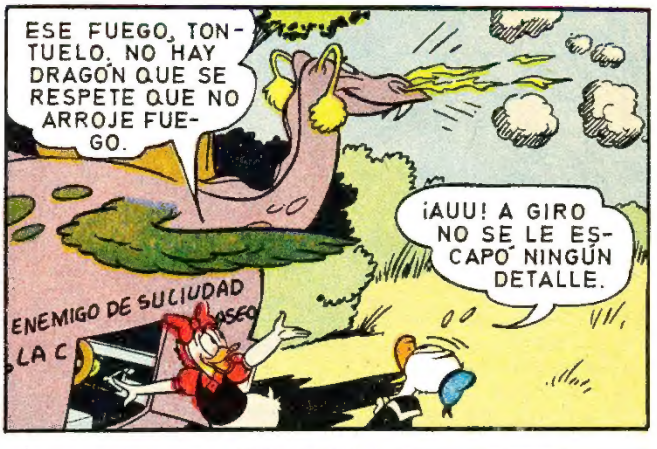
"DISNEYLANDIA" — Año VI — © 1962. Walt Disney Productions. Revista publicada en la República de Chile por convenio con Walt Disney Productions, que se reserva los derechos de reproducción total o parcial en todo el mundo. Editado, impresa y distribuida por Empresa Editora Zig-Zag, S. A. Directora Depto. de Historietas: E. Pérez. Directora responsable de la revista: Elisa Pérez. Representante legal: Guillermo Canals S. Avenida Santa María 076, Casilla 84-D, Santiago de Chile. Distribuidor exclusivo para Perú: Mario Bianchi Pozo. Av. Guzmán Blanco N.º 240, 10.º Piso, Lima, Perú. Distribuidor en Argentina: SADYE, S. A. C. I. Avda. Belgrano 355, Pisos 9 y 10, Buenos Aires.


PRONTO...
¡HOLA, DONALD! YO DESEABA SORPRENDERTE CON NUESTRO ORIGINAL CARRO ALEGÓRICO.
¡AUU! POR ESO FUE QUE ME CITASTE EN EL BOSQUE.
NO SEA ENEMIGO DE SU CIUDAD COOPERE EN LA CAMPAÑA DEL ASEO

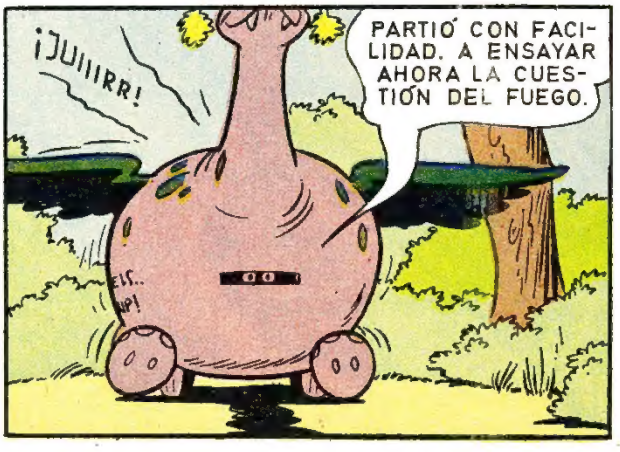
SÍ. QUERÍA DARTE LA SORPRESA Y HACERTE PRACTICAR UN POCO EN DESPOBLADO, ANTES DEL DESFILE.
¿PERO, CÓMO? ¿QUIÉN? ¿QUÉ?

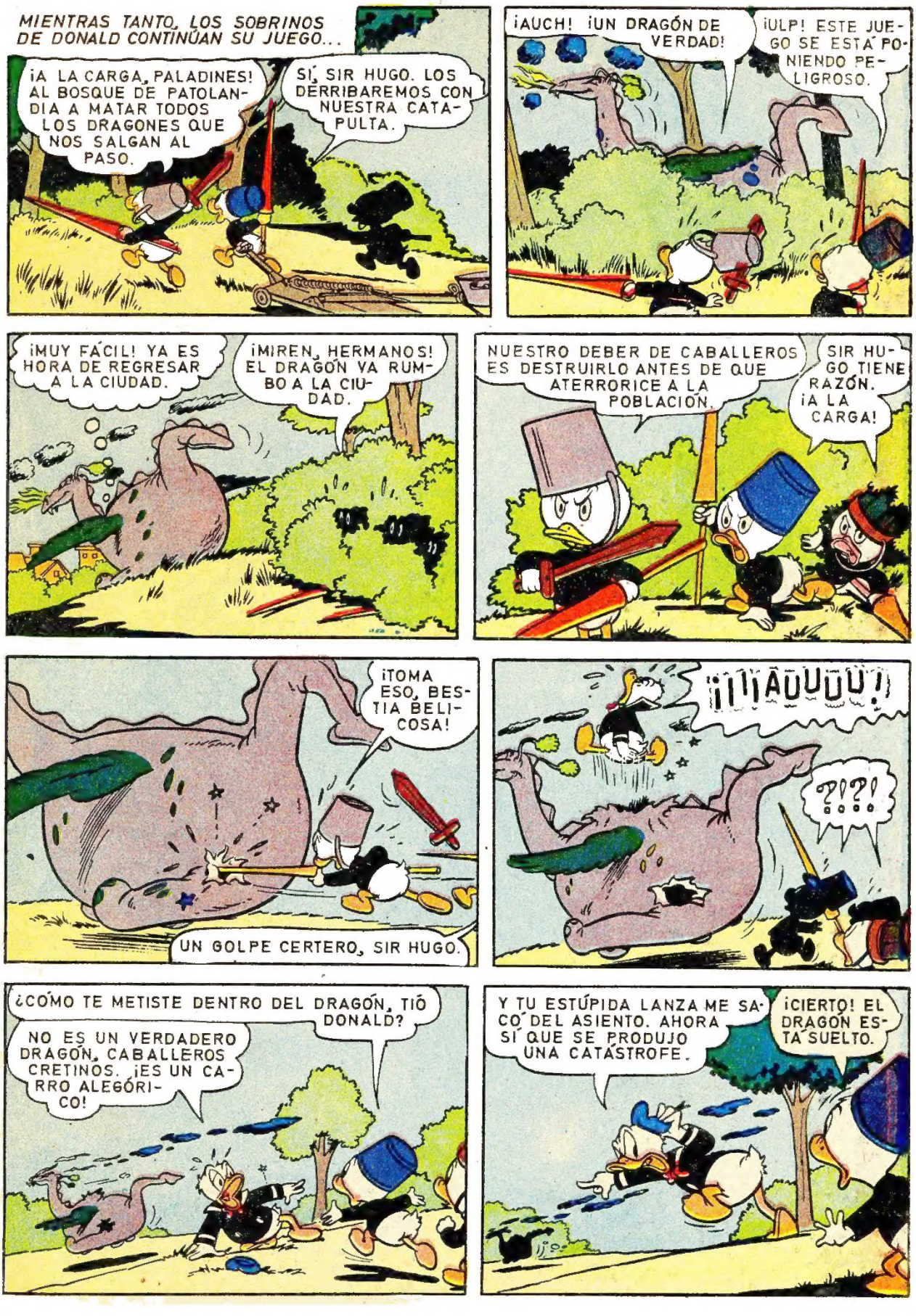
¡JI, JI! GIRO SINTORNILLOS LO CONSTRUYÓ. LO MENOS QUE PUEDES HACER ES CONDUCIRLO PARA RECORDAR A LA GENTE QUE SEA ASEADA.
MÁS QUE ASEADA, LA GENTE ESTARÁ ASUSTADA.
ENEMIGO DE SU CIUDA
LA CAMPAÑA DEL

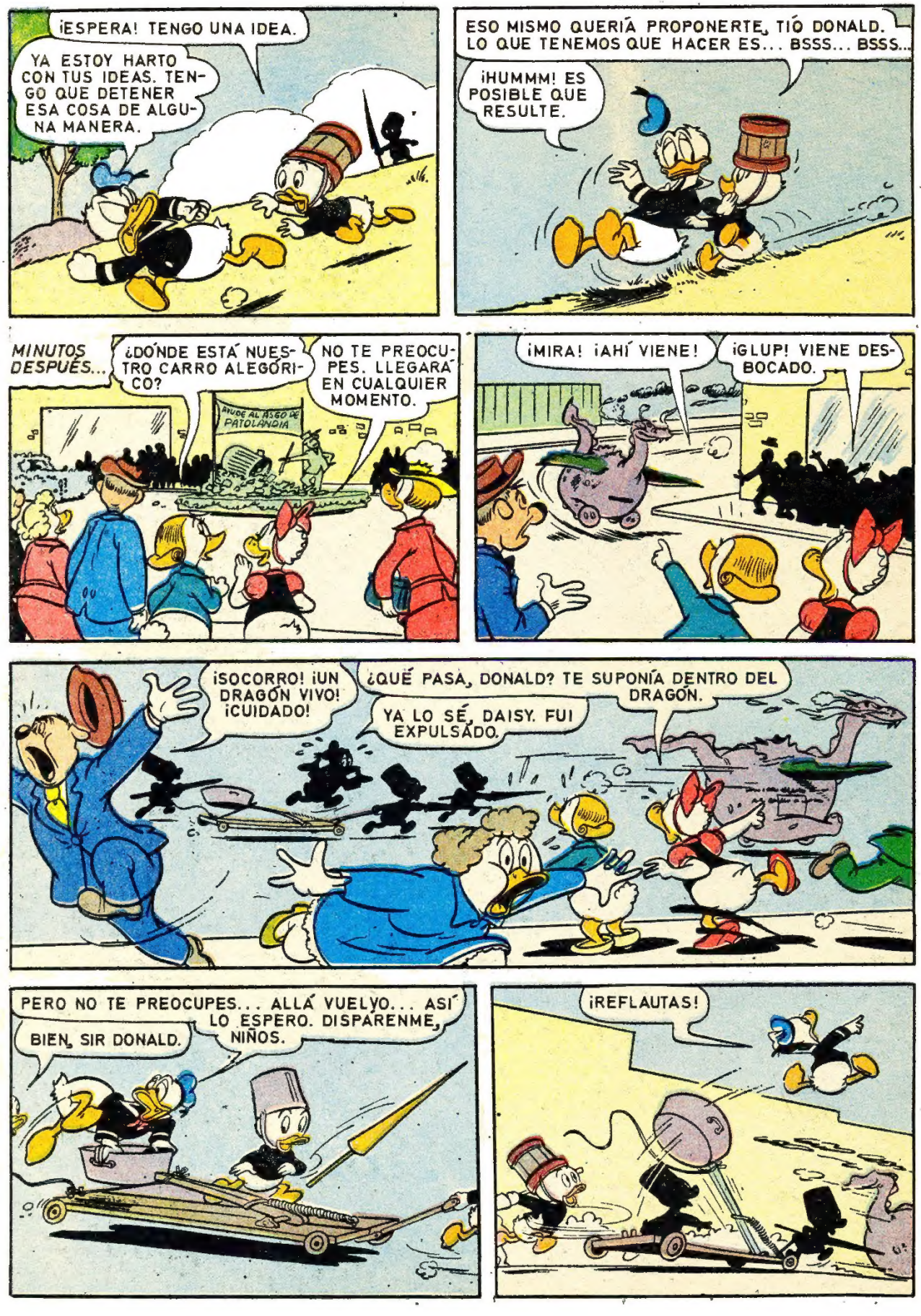
ESE APARATO CONTROLA EL FUEGO.
¿FUEGO? ¿QUÉ FUEGO?
MIGO DE SU CIUDAD


ESE FUEGO, TONTUELO, NO HAY DRAGÓN QUE SE RESPETE QUE NO ARROJE FUEGO.
¡AUU! A GIRO NO SE LE ESCAPÓ NINGÚN DETALLE.
ENEMIGO DE SU CIUDAD
LA C

BIEN. HAZTE CARGO DEL CARRO Y DA UNAS VUELTAS. NOS ENCONTRAREMOS EN EL DESFILE EN MEDIA HORA MÁS.
AHÍ ESTARÉ, DAISY... ARROJANDO FUEGO Y TODO LO DEMÁS.
NO SEA ENEMIGO DE SU CIUDAD
COOPERE EN LA
ASEO

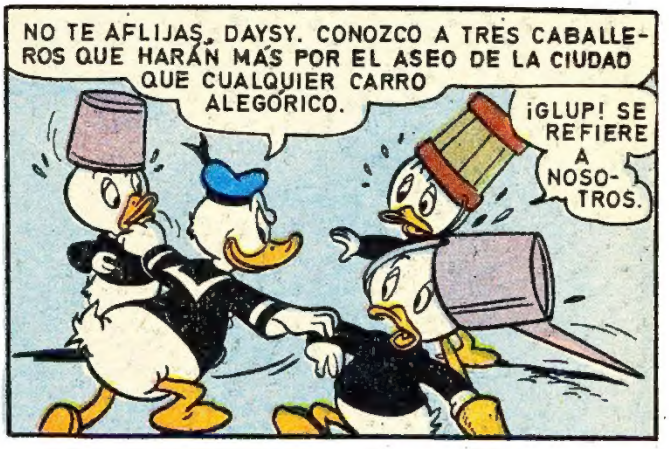

¡JUIIIRR!
PARTIÓ CON FACILIDAD. A ENSAYAR AHORA LA CUESTIÓN DEL FUEGO.

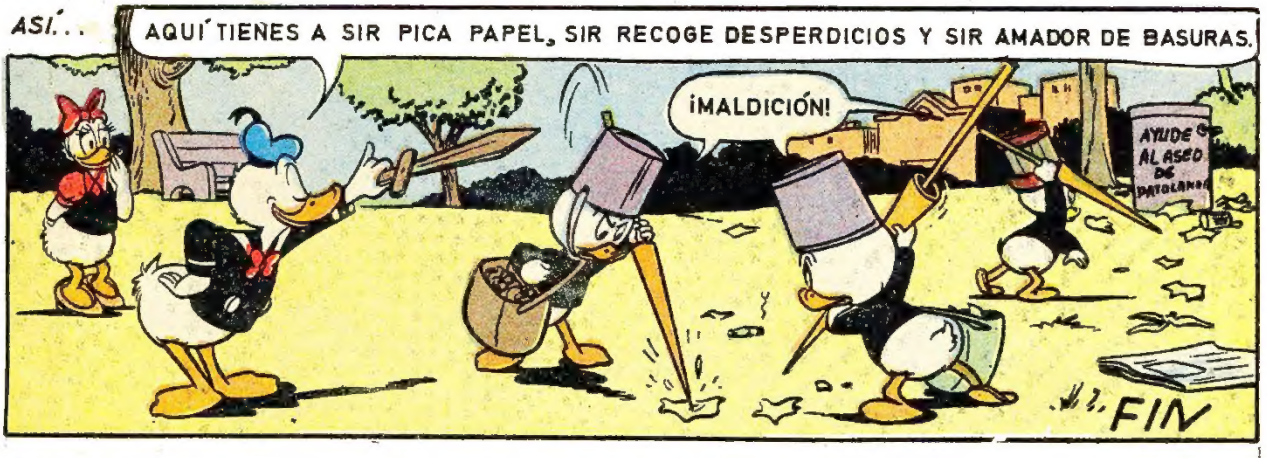

MIENTRAS TANTO, LOS SOBRINOS DE DONALD CONTINÚAN SU JUEGO...
¡A LA CARGA, PALADINES! AL BOSQUE DE PATOLANDIA A MATAR TODOS LOS DRAGONES QUE NOS SALGAN AL PASO.
SÍ, SIR HUGO. LOS DERRIBAREMOS CON NUESTRA CATAPULTA.
¡AUCH! ¡UN DRAGÓN DE VERDAD!
¡ULP! ESTE JUEGO SE ESTÁ PONIENDO PELIGROSO.
¡MUY FÁCIL! YA ES HORA DE REGRESAR A LA CIUDAD.
¡MIREN, HERMANOS! EL DRAGÓN VA RUMBO A LA CIUDAD.
NUESTRO DEBER DE CABALLEROS ES DESTRUIRLO ANTES DE QUE ATERRORICE A LA POBLACIÓN.
SIR HUGO TIENE RAZÓN. ¡A LA CARGA!
¡TOMA ESO, BESTIA BELICOSA!
UN GOLPE CERTERO, SIR HUGO.
¡¡¡¡AUUUU!!!!
?!?!
¿CÓMO TE METISTE DENTRO DEL DRAGÓN, TÍO DONALD?
NO ES UN VERDADERO DRAGÓN, CABALLEROS CRETINOS. ¡ES UN CARRO ALEGÓRICO!
Y TU ESTÚPIDA LANZA ME SACÓ DEL ASIENTO. AHORA SÍ QUE SE PRODUJO UNA CATÁSTROFE.
¡CIERTO! EL DRAGÓN ESTÁ SUELTO.

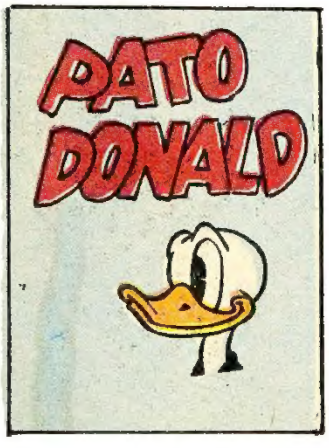

¡ESPERA! TENGO UNA IDEA.
YA ESTOY HARTO CON TUS IDEAS. TENGO QUE DETENER ESA COSA DE ALGUNA MANERA.
ESO MISMO QUERÍA PROPONERTE, TÍO DONALD. LO QUE TENEMOS QUE HACER ES... BSSS... BSSS...
¡HUMMM! ES POSIBLE QUE RESULTE.
MINUTOS DESPUÉS...
¿DÓNDE ESTÁ NUESTRO CARRO ALEGÓRICO?
NO TE PREOCUPES. LLEGARÁ EN CUALQUIER MOMENTO.
AYUDE AL ASILO DE PATOLANDIA
¡MIRA! ¡AHÍ VIENE!
¡GLUP! VIENE DESBOCADO.
¡SOCORRO! ¡UN DRAGÓN VIVO! ¡CUIDADO!
¿QUÉ PASA, DONALD? TE SUPONÍA DENTRO DEL DRAGÓN.
YA LO SÉ, DAISY. FUI EXPULSADO.
PERO NO TE PREOCUPES... ALLÁ VUELVO... ASÍ LO ESPERO. DISPÁRENME, NIÑOS.
BIEN, SIR DONALD.
¡REFLAUTAS!

¡YIPI!! ¡RESULTÓ!
¡MIRA! NO ES VERDADERO. PATO DONALD SE LE METE POR LA ESPALDA.
¡POR SUERTE! ES SÓLO UNA IMITACIÓN.
NO SEA ENEMIGO DE SU CIUDAD. COOPERE EN LA CAMPAÑA DEL ASEO

PRONTO...
¿QUÉ TE SUCEDE? NO HUBO DAÑOS PESONALES.
NO... SNIF... PERO TODO NUESTRO ESFUERZO... SNIF... FUE INÚTIL. LA GENTE ESTABA TAN NERVIOSA QUE NADIE SE FIJO EN EL SIMBOLISMO.


NO TE AFLIJAS, DAYSY. CONOZCO A TRES CABALLEROS QUE HARÁN MÁS POR EL ASEO DE LA CIUDAD QUE CUALQUIER CARRO ALEGÓRICO.
¡GLUP! SE REFIERE A NOSOTROS.


ASÍ...
AQUÍ TIENES A SIR PICA PAPEL, SIR RECOGE DESPERDICIOS Y SIR AMADOR DE BASURAS.
¡MALDICIÓN!
AYUDE AL ASEO DE PATOLANDIA
FIN


PATO DONALD

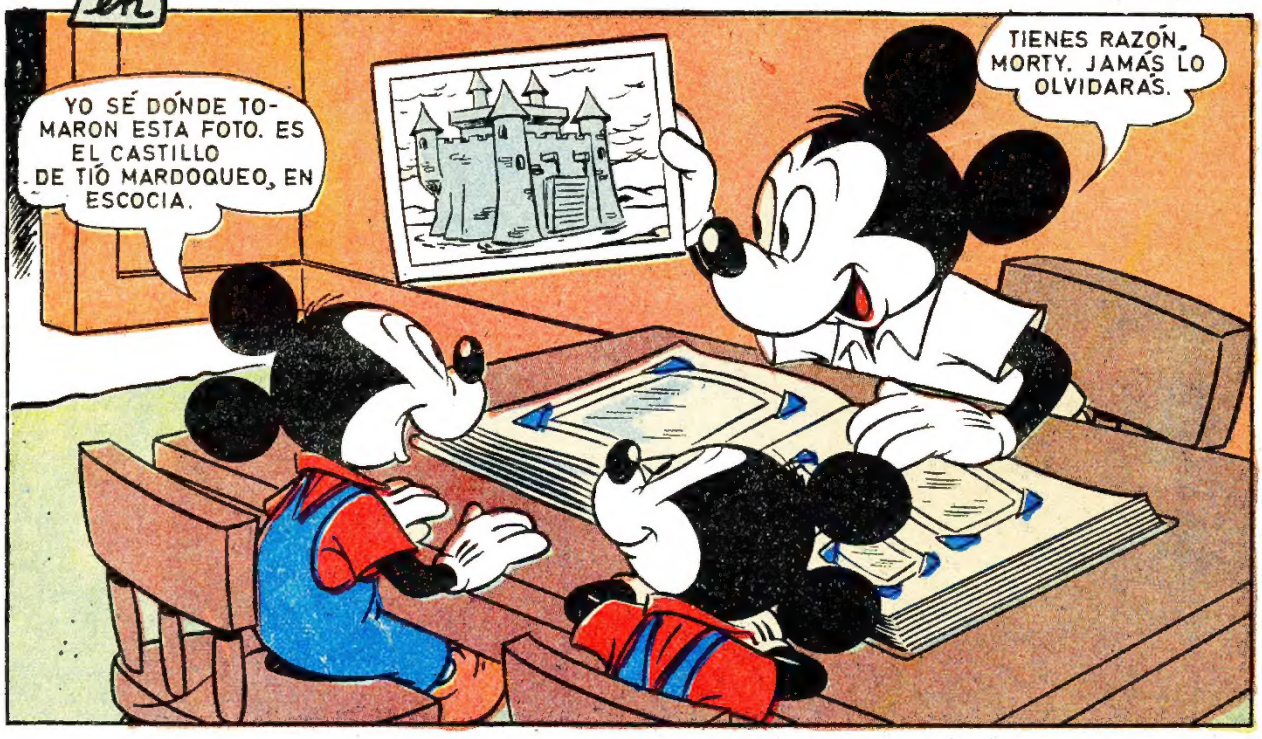
NO HE HECHO NINGUNA VENTA Y AHORA LLUEVE..
PATO DONALD
CACHARROS
CUALQUIER FORMA O TAMAÑO

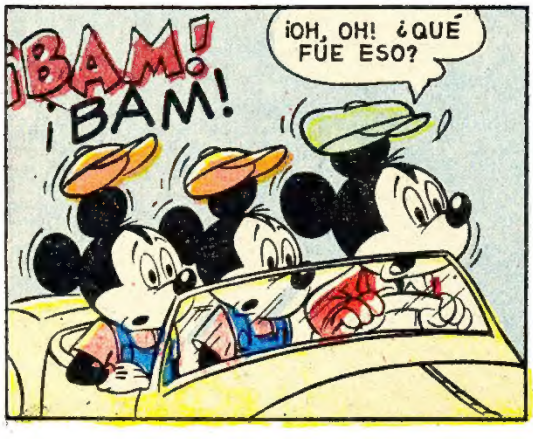
CUALQUIER FORM O TAMA
AGUA DULCE GENUINA
10¢ EL GALÓN
ELIJA USTED MISMO

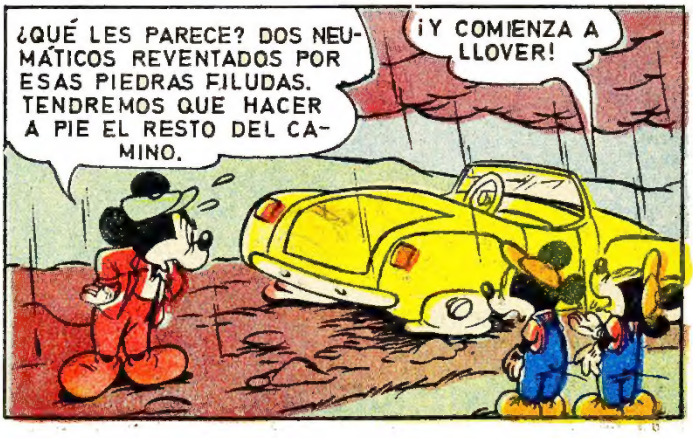
Walt Disney

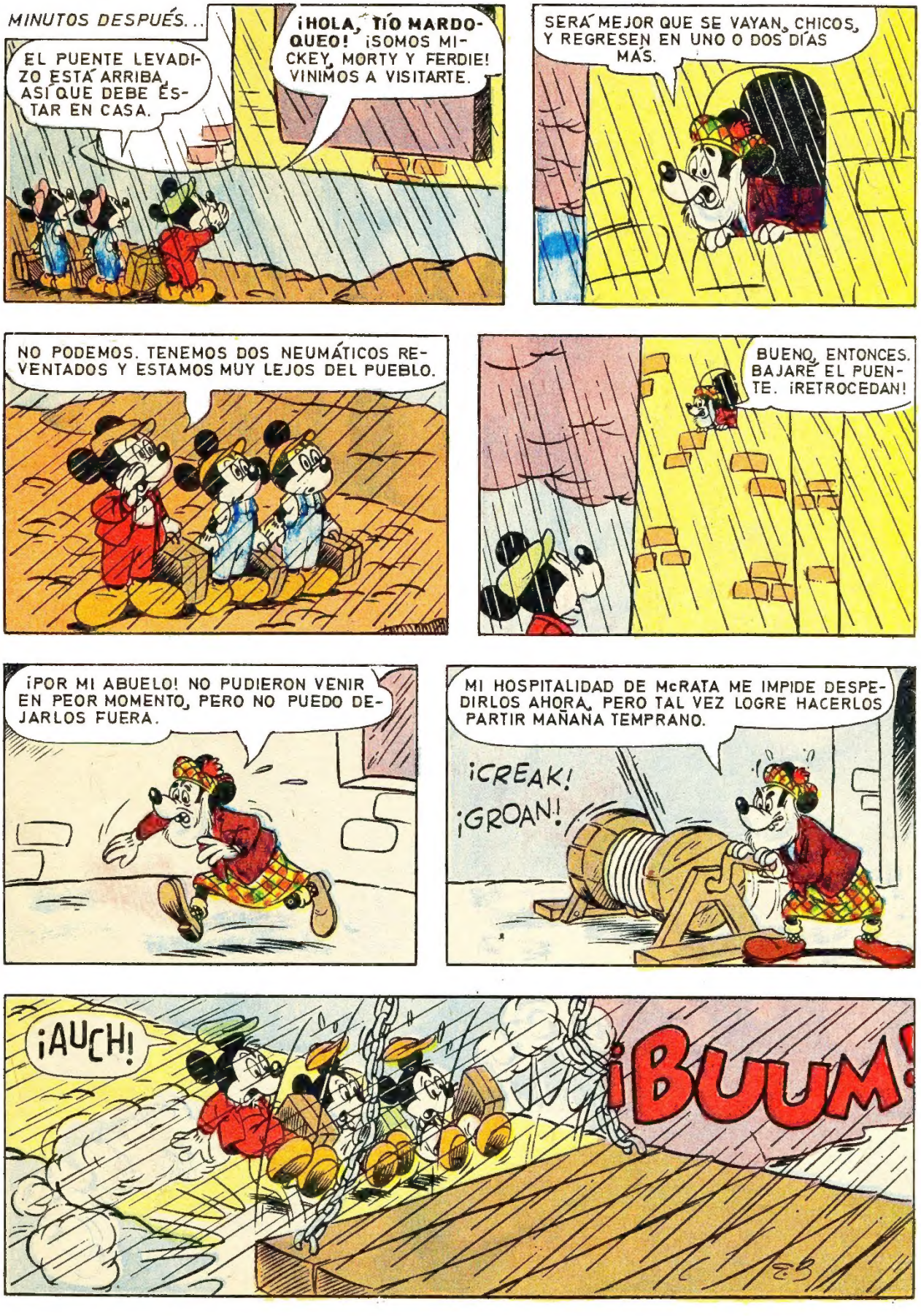
RATÓN MICKEY en

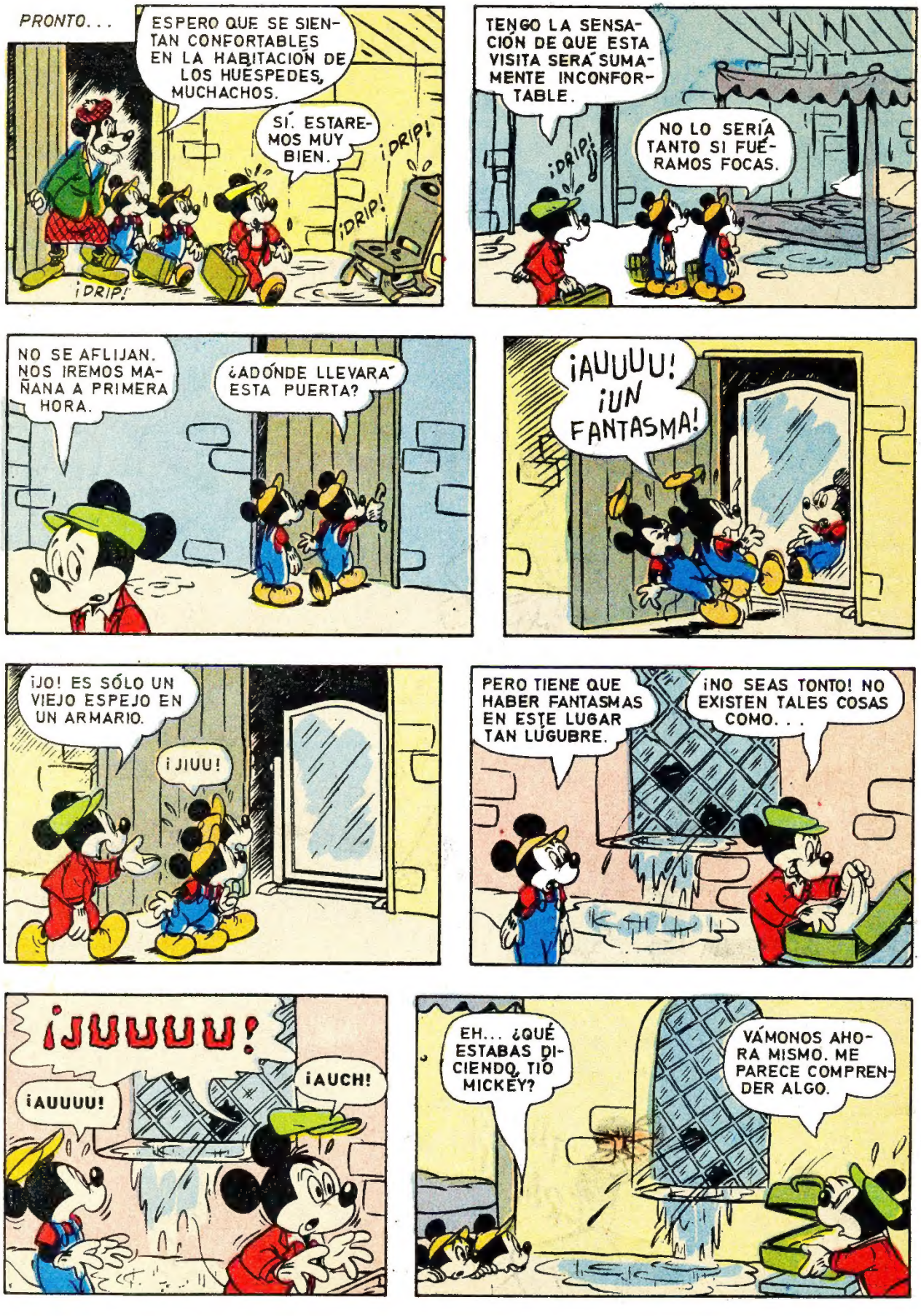
EL MONSTRUO DEL LAGO








MINUTOS DESPUÉS...
EL PUENTE LEVADIZO ESTÁ ARRIBA, ASÍ QUE DEBE ESTAR EN CASA.
¡HOLA, TÍO MARDOQUEO! ¡SOMOS MICKEY, MORTY Y FERDIE! VINIMOS A VISITARTE.
SERÁ MEJOR QUE SE VAYAN, CHICOS, Y REGRESEN EN UNO O DOS DÍAS MÁS.
NO PODEMOS. TENEMOS DOS NEUMÁTICOS REVENTADOS Y ESTAMOS MUY LEJOS DEL PUEBLO.
BUENO, ENTONCES. BAJARÉ EL PUENTE. ¡RETROCEDAN!
¡POR MI ABUELO! NO PUDIERON VENIR EN PEOR MOMENTO, PERO NO PUEDO DEJARLOS FUERA.
MI HOSPITALIDAD DE McRATA ME IMPIDE DESPEDIRLOS AHORA, PERO TAL VEZ LOGRE HACERLOS PARTIR MAÑANA TEMPRANO.
¡CREAK!
¡GROAN!
¡AUCH!
¡BUUM!


PRONTO...
ESPERO QUE SE SIENTAN CONFORTABLES EN LA HABITACIÓN DE LOS HUESPEDES, MUCHACHOS.
SÍ. ESTAREMOS MUY BIEN.
¡DRIP!
¡DRIP!
¡DRIP!
TENGO LA SENSACIÓN DE QUE ESTA VISITA SERÁ SUMAMENTE INCONFORTABLE.
¡DRIP!
NO LO SERÍA TANTO SI FUÉRAMOS FOCAS.
NO SE AFLIJAN. NOS IREMOS MAÑANA A PRIMERA HORA.
¿ADÓNDE LLEVARÁ ESTA PUERTA?
¡AUUUU! ¡UN FANTASMA!
¡JO! ES SÓLO UN VIEJO ESPEJO EN UN ARMARIO.
¡JIUU!
PERO TIENE QUE HABER FANTASMAS EN ESTE LUGAR TAN LÚGUBRE.
¡NO SEAS TONTO! NO EXISTEN TALES COSAS COMO...
¡JUUUU!
¡AUUUU!
¡AUCH!
EH... ¿QUÉ ESTABAS DICIENDO, TÍO MICKEY?
VÁMONOS AHORA MISMO. ME PARECE COMPRENDER ALGO.

SI TÍO MARDOQUEO NO DESEABA HOSPEDARNOS, ¿POR QUÉ NO LO DIJO FRANCAMENTE?

PORQUE NO SABIÁ QUE APARECERÍA TAN PRONTO.

¿QUÉ?
EL MONSTRUO DEL LAGO REVUELTO. YA LO ESCUCHARON SEGURAMENTE.

SUPONGO QUE SÍ... POR LO DEMÁS, SE DICE QUE ESTOS LAGOS ESTÁN LLENOS DE MONSTRUOS LEGENDARIOS.
DESGRACIADAMENTE ÉSTE NO ES LEGENDARIO.

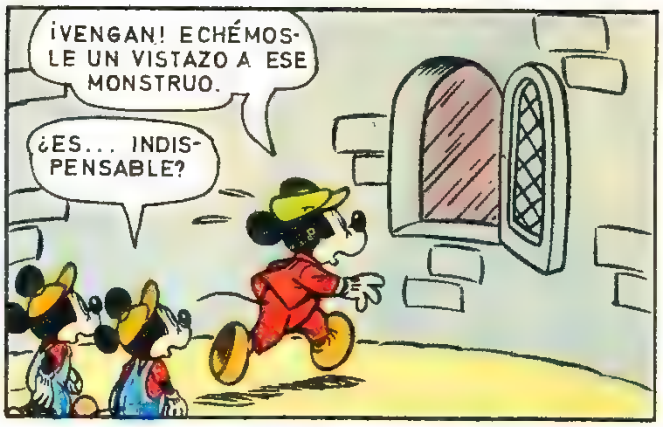
EL SECRETO HA SIDO BIEN GUARDADO PORQUE EL CLAN McRATA NO DESEA LA LLEGADA DE LOS CURIOSOS. ADEMÁS ALGUIEN PODRÍA RESULTAR LASTIMADO.

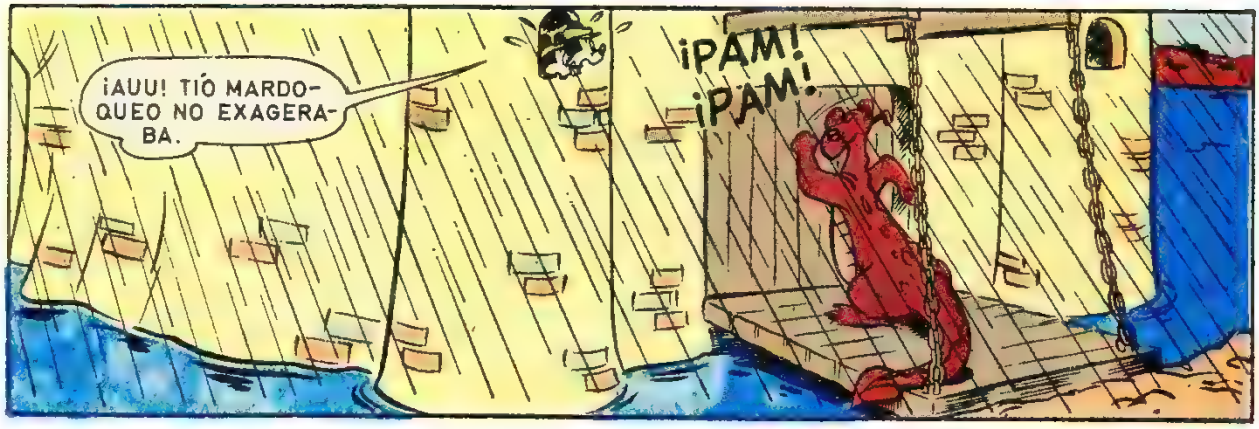
EN UN OSCURO DÍA DE HACE CIEN AÑOS, MI TATARABUELO MACLOVIO PREPARABA HAGGIS EN LA COCINA DEL CASTILLO.
¿QUÉ ES HAGGIS?

ES UN BUDÍN TÍPICAMENTE ESCOCÉS. EL MONSTRUO LO PROBÓ Y DESDE ENTONCES VIENE AL CASTILLO TODOS LOS AÑOS, EL MISMO DÍA.
¡TUMP!
CRACH!

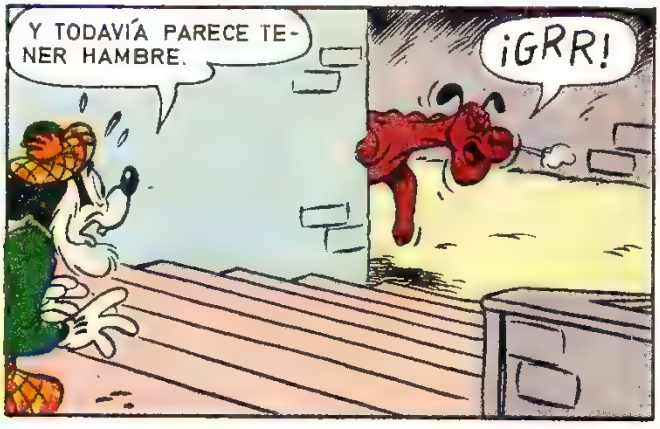
ESTÁ EMPUJANDO EL PORTÓN. SERÁ MEJOR QUE VAYA A ALIMENTARLO. LO MALO ES QUE NO TENGO MUCHO HAGGIS, ASÍ QUE NO SÉ QUÉ VOY A HACER.

¿QUÉ HAREMOS NOSOTROS, TÍO MICKEY?
NO PODEMOS DEJAR SOLO A TÍO MARDOQUEO AHORA.


¡VENGAN! ECHÉMOSLE UN VISTAZO A ESE MONSTRUO.
¿ES... INDISPENSABLE?

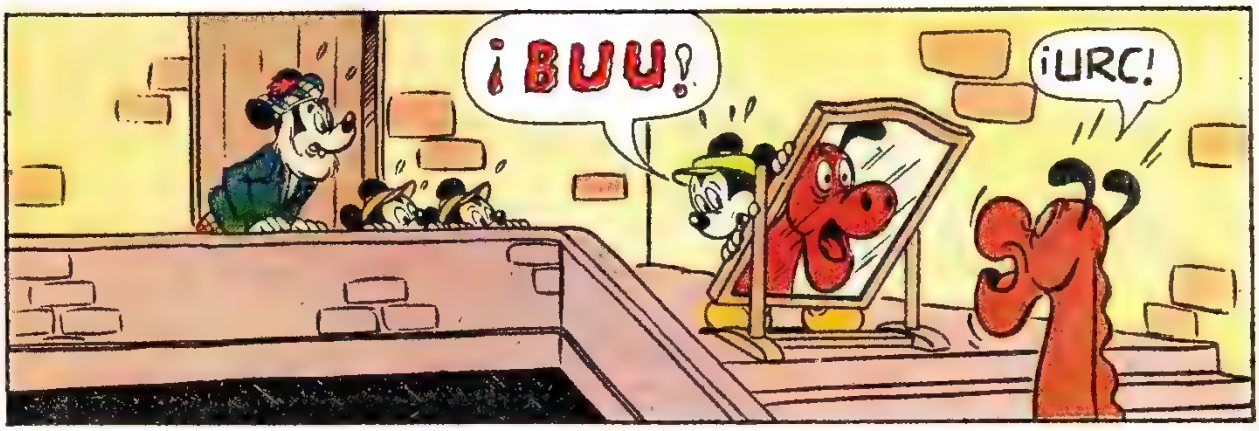

¡AUU! TÍO MARDOQUEO NO EXAGERABA.
¡PAM! ¡PAM!

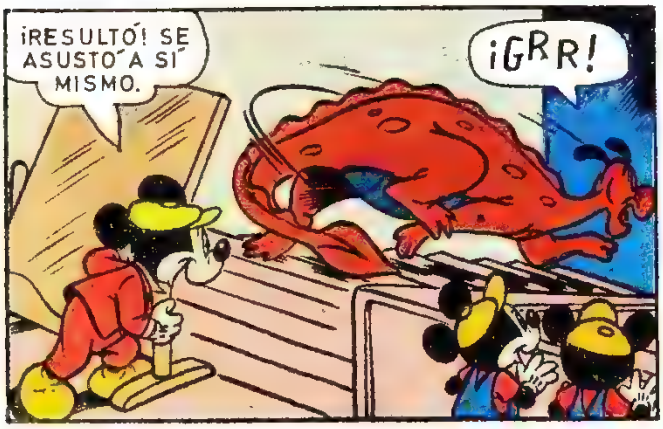
PRONTO...
NUNCA LO HABÍA VISTO TAN HAMBRIENTO. SE ESTÁ COMIENDO TODO LO QUE ENCUENTRA EN LA COCINA.


Y TODAVÍA PARECE TENER HAMBRE.
¡GRR!

SE ME ACABA DE OCURRIR ALGO QUE PUEDE DETENER A ESA FIERA. VAMOS A BUSCAR EL ESPEJO DE LA HABITACIÓN DE LOS HUÉSPEDES.

¿RECUERDAS CÓMO TE ASUSTASTE TÚ, MORTY? TAL VEZ PRODUZCA EL MISMO EFECTO EN EL MONSTRUO.


¡BUU!
¡URC!


¡RESULTÓ! SE ASUSTÓ A SÍ MISMO.
¡GRR!

LO PONDREMOS DELANTE DE TU PORTÓN. ASÍ EL MONSTRUO SE ALEJARÁ DEFINITIVAMENTE.

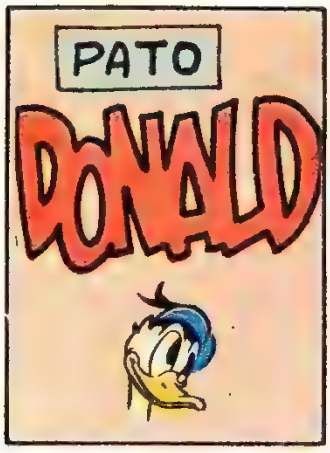
LUEGO...
PARECE QUE EL MONSTRUO SE ASUSTÓ DE VERAS. HACE HORAS QUE DESAPARECIÓ.
EN ESO TE EQUIVOCAS, MUCHACHO.

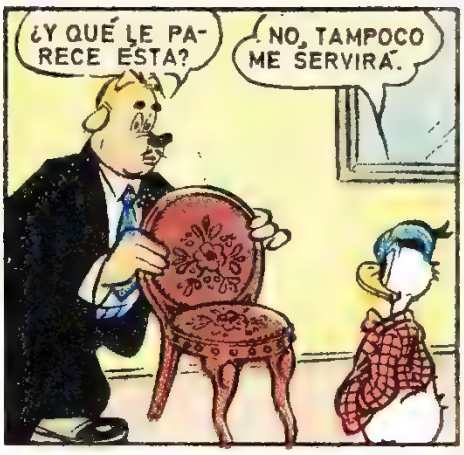
¿QUÉ QUIERES DECIR?
EL ESPEJO NO ASUSTÓ AL MONSTRUO. EN REALIDAD CREO QUE LE AGRADÓ.

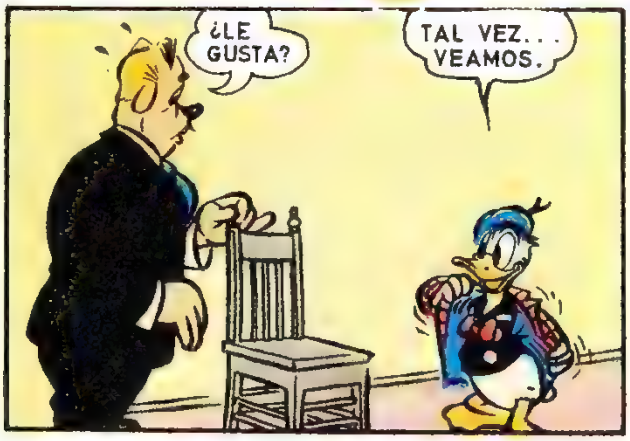
PORQUE TRAJO A ALGUNOS DE SUS AMIGOS A ADMIRARSE.
FIN

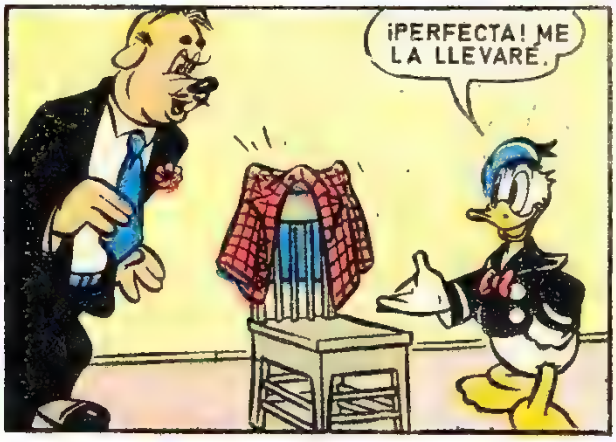
PATO
DONALD
POR FAVOR, DI QUE LO HARÁS, DAISY.
¡NO!
ME HARIÁS EL PATO MÁS FELIZ DEL MUNDO.
¡NO!
TE PREVENGO QUE SI NO LO HACES, ME IRÉ POR ESA PUERTA Y NO VOLVERÉ JAMÁS.
OH, ESTÁ BIEN...
...EN TODO CASO, SOLO ME COSTÓ $ 3.89.
PATO
DONALD
EN SERIO, ES LO MÁS ALTO QUE PUEDO LLEGAR.
HUM... UN METRO VEINTE CENTÍMETROS. BIEN, AHORA TÚ, PACO.
PINTURA NEGRA
PINTURA NEGRA

PATO DONALD

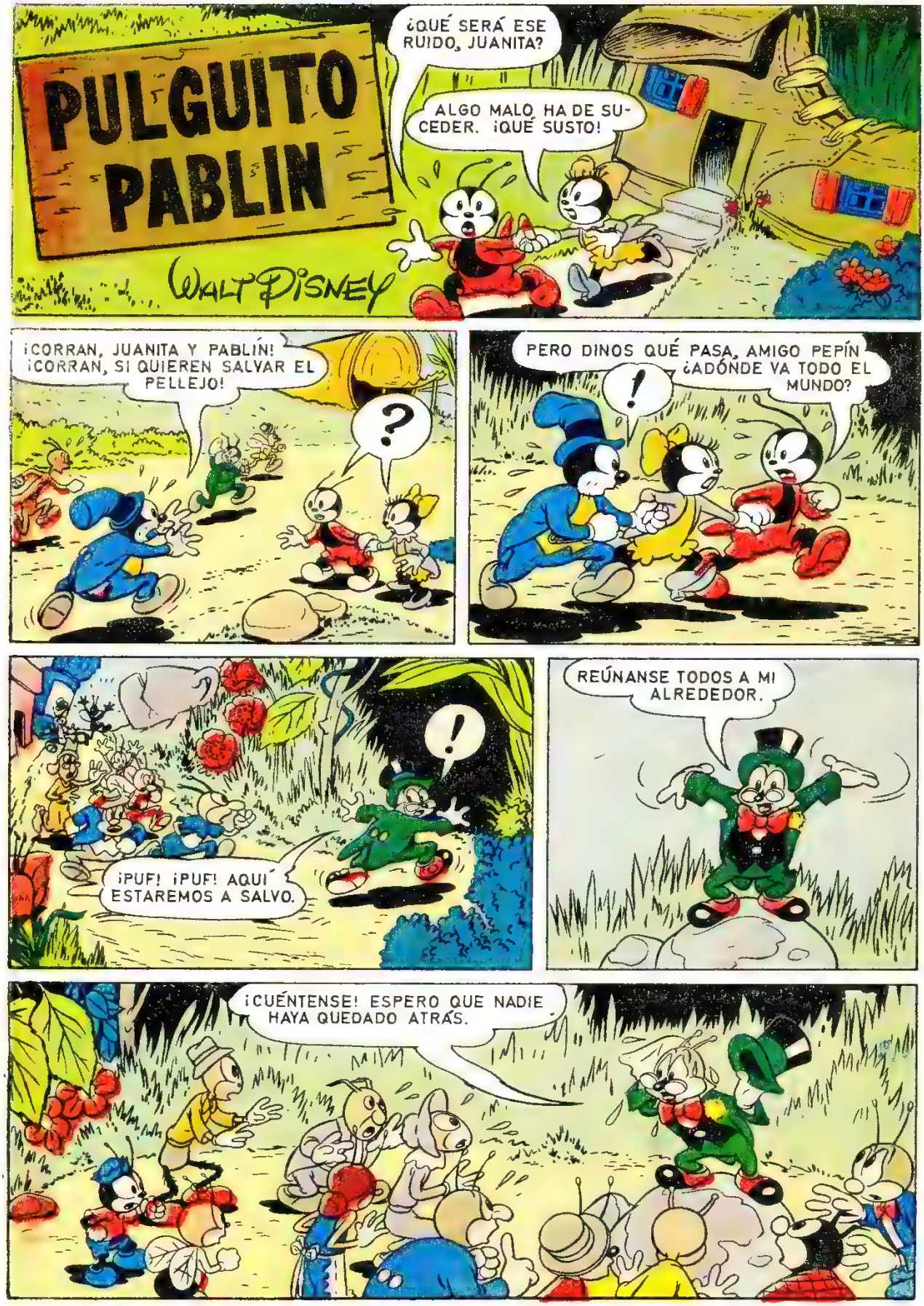




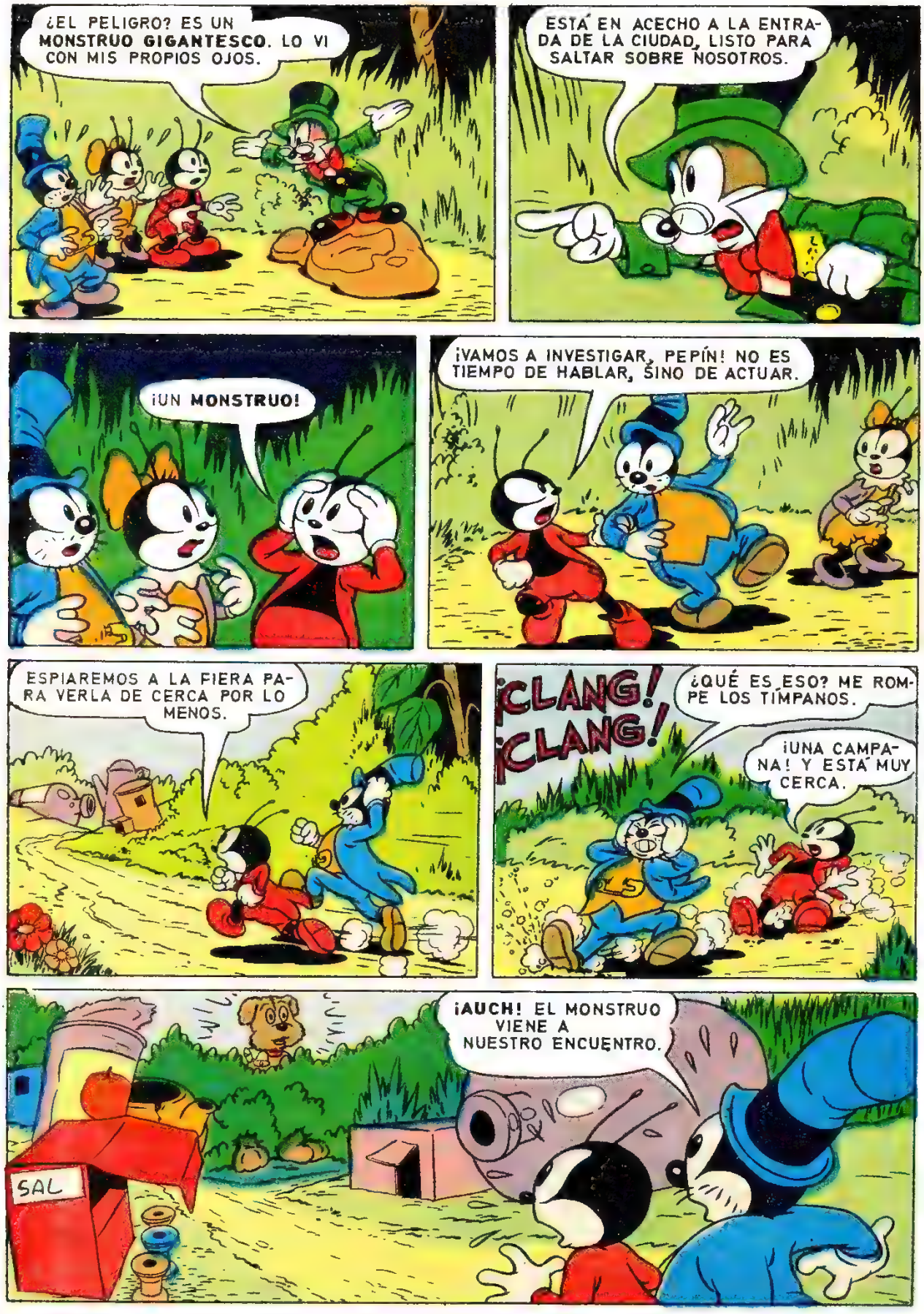




PATO DONALD


PULGUITO PABLIN
WALT DISNEY
¿QUÉ SERÁ ESE RUIDO, JUANITA?
ALGO MALO HA DE SUCEDER. ¡QUÉ SUSTO!
¡CORRAN, JUANITA Y PABLÍN! ¡CORRAN, SI QUIEREN SALVAR EL PELLEJO!
?
PERO DINOS QUÉ PASA, AMIGO PEPÍN ¿ADÓNDE VA TODO EL MUNDO?
!
¡PUF! ¡PUF! AQUÍ ESTAREMOS A SALVO.
!
REÚNANSE TODOS A MI ALREDEDOR.
¡CUÉNTENSE! ESPERO QUE NADIE HAYA QUEDADO ATRÁS.

¿DE QUÉ SE TRATA, SEÑOR ALCALDE?
¡CÓMO ME ALEGRA QUE ESTÉS AQUÍ PABLÍN!
¡Y QUÉ DICHA VERTE SANA Y SALVA, JUANITA!
?
¡TENGO MIEDO!
NO, JUANITA. NO TE ALARMES.
QUERIDOS AMIGOS...
¡EJEM! VEAMOS... ¡AH, SÍ!
¡QUERIDOS AMIGOS! ESTAMOS EN GRAVE PELIGRO...
NUESTRA CIUDAD ESTÁ AMENAZADA Y DEBEMOS COMBATIR COMO VALIENTES.
BLA, BLA... Y COMO LES DECÍA...
ESCÚCHEME, SEÑOR ALCALDE.
!
¡EJEM! ¿QUÉ QUIERES DECIRME, HIJO?
DESEO SABER CUÁL ES EL PELIGRO.


¿EL PELIGRO? ES UN MONSTRUO GIGANTESCO. LO VI CON MIS PROPIOS OJOS.
ESTÁ EN ACECHO A LA ENTRADA DE LA CIUDAD, LISTO PARA SALTAR SOBRE NOSOTROS.
¡UN MONSTRUO!
¡VAMOS A INVESTIGAR, PEPÍN! NO ES TIEMPO DE HABLAR, SINO DE ACTUAR.
ESPIAREMOS A LA FIERA PARA VERLA DE CERCA POR LO MENOS.
CLANG! CLANG!
¿QUÉ ES ESO? ME ROMPE LOS TÍMPANOS.
¡UNA CAMPANA! Y ESTÁ MUY CERCA.
¡AUCH! EL MONSTRUO VIENE A NUESTRO ENCUENTRO.
SAL

EL FANTASTICO MUNDO DE

ORANGE Crush

AVENTURAS DE PATRULLERO CRUSH

El Cabo de Hornos es conocido mundialmente por lo peligroso que es cruzarlo, aun cuando son muchisimos los arriesgados marinos que han desafiado sus tormentosas aguas

John Richoux, viejo lobo de mar y pirata por añadidura, al verse seriamente acosado por cinco galeones españoles en las costas de Chile huyó hacia el sur, siempre hacia el sur, hasta alcanzar el Cabo de Hornos.

Ahí debió tomar una decision rapida: o se aventuraba a cruzarlo o era capturado; y entró al Cabo de Hornos.

En su interés por cazarlo, los barcos españoles entraron también en las aguas del Cabo, las que sorpresivamente cobraron una furia increíble. De esta tormenta sólo se salvaron dos barcos: el de John Richoux y el del comandante Costilla, que era timoneado por el Patrullero CRUSH, que también es un excelente marino.

El Patrullero Crush, con habilidad y sabiduria, supo salir del atolladero y muy pronto dio caza al maltrecho Roxana", de Richoux, que fue abordado.

Los tesoros robados por Richoux fueron recuperados, pero había uno que no queria entregar.

Fue ayudado por la punta de los sables a contar toda la verdad. debajo de su litera estaba el cofre más apreciado.

Fue descerrajado rápidamente y grande fue la sorpresa de los captores del pirata: su más preciado tesoro eran cincuenta botellas de Orange Crush.

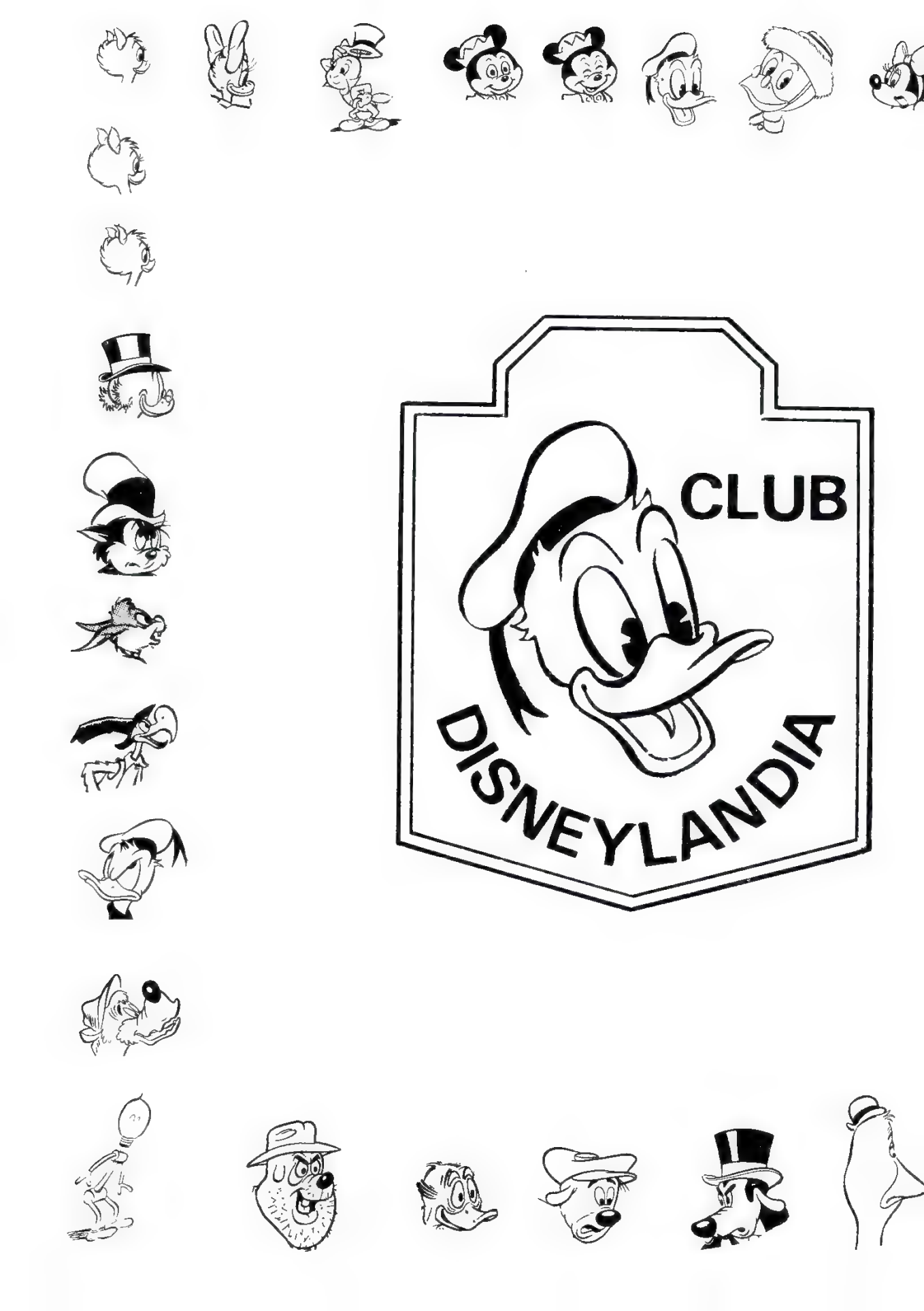
Si, que tesoro más apreciado para los aventureros del Club Disneylandia.

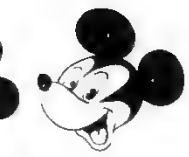
Inventa una historia fantastica del PATRULLERO CRUSH con un minimo de 200 palabras y enviala a Casilla 84 D Santiago, o llevala personalmente al Palacio del Club Disneylandia Miraflores 197, Santiago

Semanalmente se premiara la mejor colaboracion con la publicacion de ella en la Revista Disneylandia un banderin del PATRULLERO CRUSH, Libros Zig-Zag y muchos premios más

ORANGE CRUSH EN LA ALEGRIA, ES TU MEJOR COMPAÑIA

POR SABOR ORANGE CRUSH.


CLUB
DISNEYLANDIA



Domingos del club disneylandia

Ahora en Canal 9 de Televisión, todos los domingos de 15 a 18 horas, un programa especial para nuestros socios y simpatizantes.

Son tres horas de mágica fantasía y alegría con los personajes más conocidos y queridos de los niños.

Con las tres mejores teleseries, dedicadas al mundo infantil que se exhiben en Chile en este momento:

ZORRO

VIAJE AL CENTRO DE LA TIERRA

METEORO SUBMARINO

Además, con el Teleteatro infantil más simpático e ingenioso:

"CACHENCHO"

Recuerda también, que puedes hacerte socio del Club Disneylandia en Miraflores 197 esquina de Agustinas.

Un buen socio del Club Disneylandia hace como **Roscoe,** el justiciero. Siempre tiene a mano **Chicles Dos en Uno** en cualquiera de sus dos ricos sabores de menta o fruta.

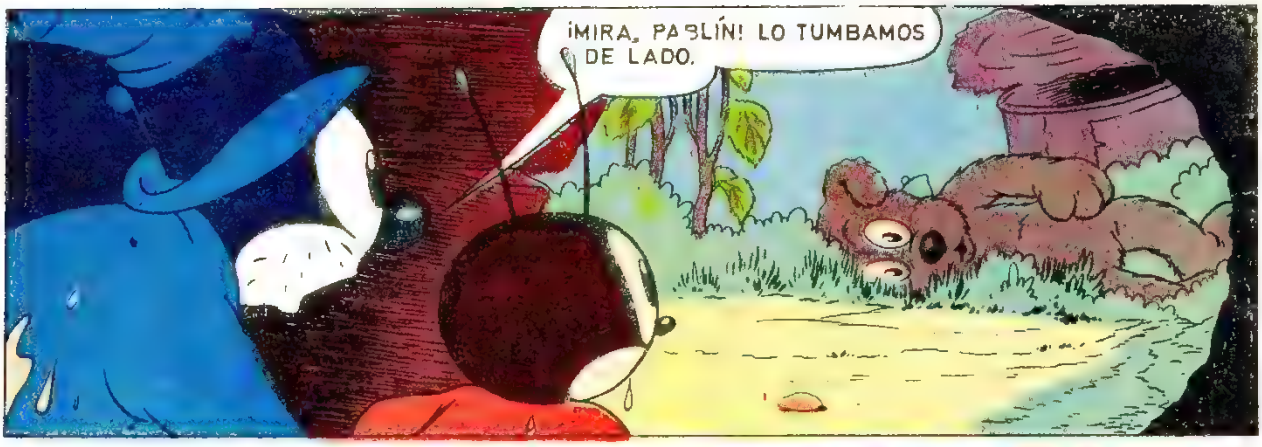
¡CHICLES DOS EN UNO LOS CHICLES MAS BUENOS DE TODO EL OESTE!

SALOON

HERGÉ Fabres y De Heeckeren

¡SÓLO CON MUCHA SUERTE ESCAPAREMOS VIVOS!
¡CHIST! DESDE AQUÍ PODREMOS OBSERVARLO Y PLANEAR ALGUNA MANIOBRA...
PERO ÉL ES TAN GRANDE Y NOSOTROS TAN PEQUEÑOS, QUE NO TENEMOS MUCHAS POSIBILIDADES DE VENCER.
¡CLANG!
¡CLANG!
¡AUUU! ¡UUUF!
ES EL SONIDO DE LA CAMPANA QUE TIENE ATADA AL CUELLO. NO GRITES.
NO SE HA MOVIDO NI UN MILÍMETRO.
LA CAMPANA TOCA MOVIDA POR EL VIENTO.
SI NOS APROXIMAMOS MÁS, PODREMOS DARNOS CUENTA DE LA MAGNITUD DEL PELIGRO.
PERO SIN HACER RUIDO, PABLÍN. QUE ÉL NO SOSPECHE QUE ALGUIEN SE ACERCA.
RESPIRANDO APENAS, SE DETIENEN FRENTE AL MONSTRUO, PERO A ÉSTE NO SE LE MUEVE UN PELO...
?
!

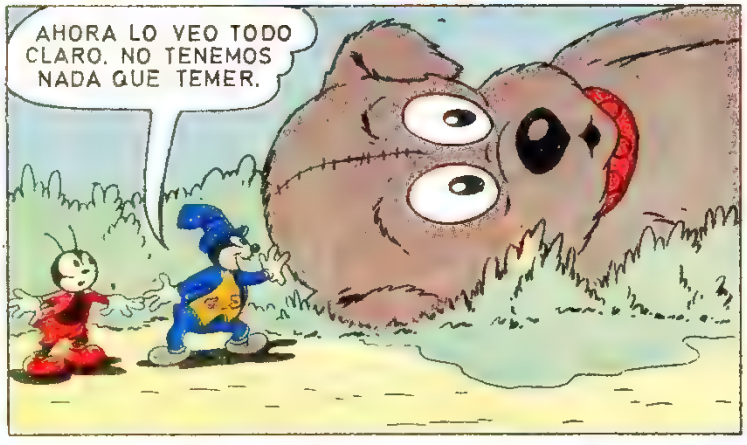
ESTA INMOVILIDAD ME PONE NERVIOSO... TAL VEZ NECESITA QUE LO PROVOQUEMOS.
!
DÉMOSLE UN GOLPE CON ESTE PALO.
¡QUÉ RISA!
PERO ESTEMOS LISTOS PARA EMPRENDER LA FUGA.
¡YA ESTÁ! ¡HUYAMOS AHORA!
¡CLANG! ¡CLANG!
¡KER-THUD!
¡DIABLOS! ME RESBALO EN EL LODO.
¡APÚRATE, QUE NOS SIGUE DE CERCA!
¡OH! ¡CUIDADO, PABLÍN!
¡GLUB!
¿NO TE LO DIJE?
AQUÍ HAY UN ESCONDITE PERFECTO...


¡MIRA, PABLÍN! LO TUMBAMOS DE LADO.

AL PRINCIPIO LO MIRAN ESTUPEFACTOS. LUEGO NUESTROS HÉROES SE ARRIESGAN OTRA VEZ...
?

TODO ESTO ME PARECE MUY SOSPECHOSO, PABLÍN. NO ES HABITUAL QUE TENGAMOS TANTA SUERTE...

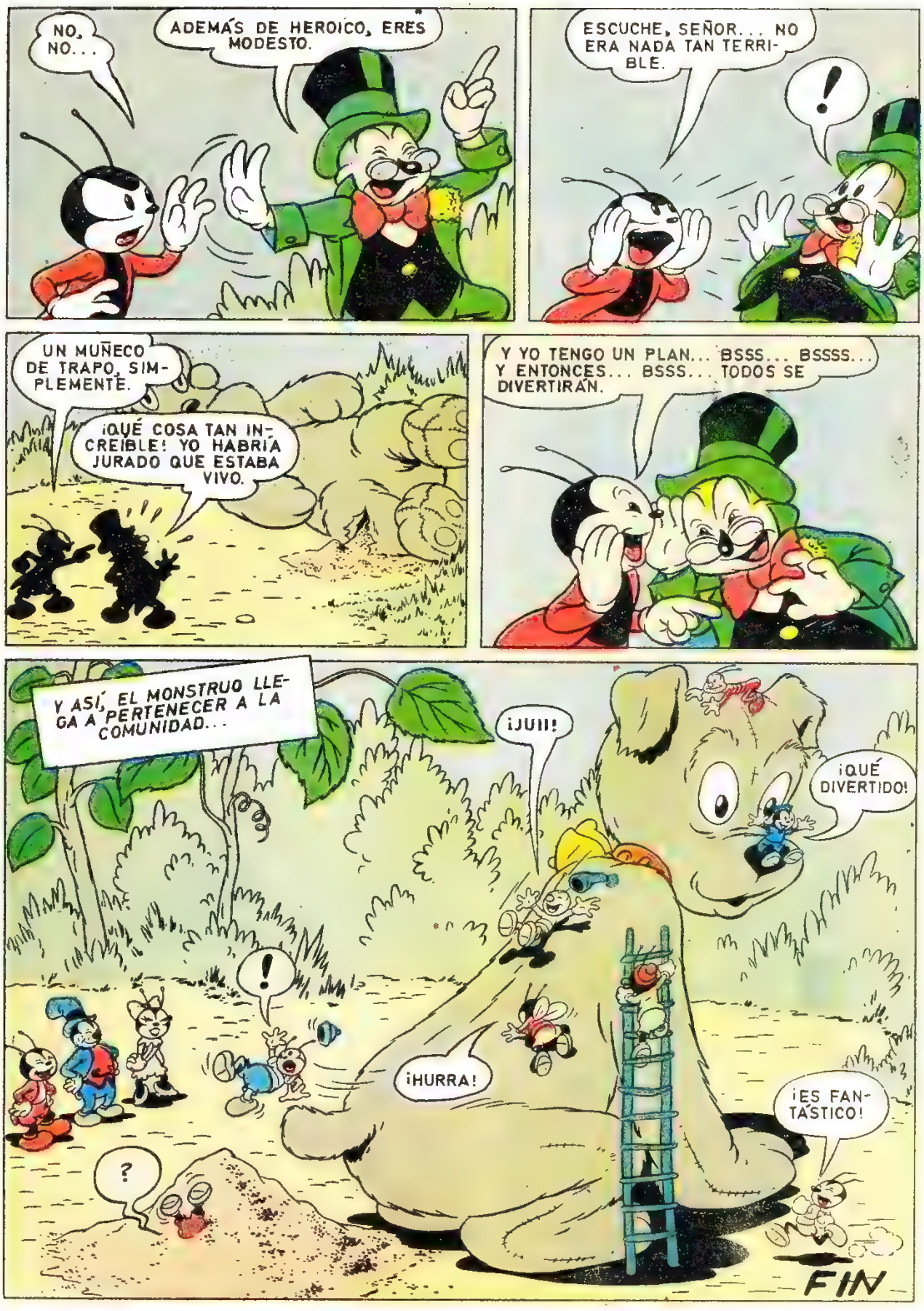
TIENE QUE SER UN ANIMAL MUY MANSO. SI NO, NOS HABRÍA DADO YA UN ZARPAZO.


AHORA LO VEO TODO CLARO. NO TENEMOS NADA QUE TEMER.

NO ES VERDADERO NI ESTÁ VIVO. ES SÓLO UN JUGUETE DEJADO POR UN NIÑO.

¡QUÉ AFORTUNADOS SOMOS! ¿ESTÁS SEGURO DE LO QUE DICES, PEPÍN?

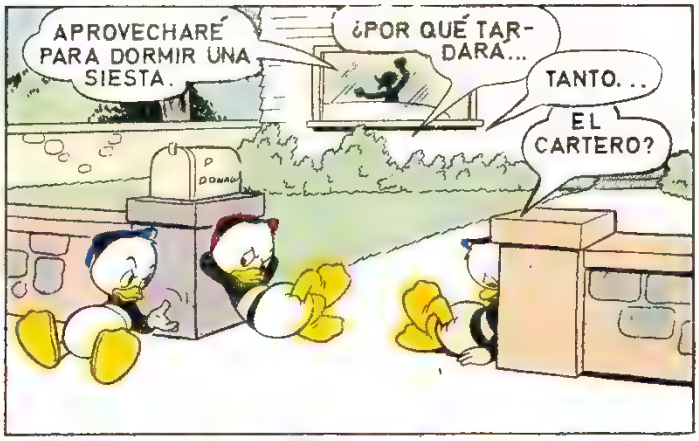
NO ME CABE LA MENOR DUDA... ¿NO VES, ACASO, CÓMO SE LE SALE EL ASERRÍN?
¡ASÍ QUE ESO ERA TODO! PENSAR QUE ESTÁBAMOS TAN ASUSTATADOS... ¡JO, JO!
¡POR FIN TE ENCUENTRO, PABLÍN QUERIDO!
¡NO, JUANITA! NO VAYAS ALLÁ... ¡VEN, TE DIGO!
DÉJALA VENIR. NO HAY NINGÚN PELIGRO...
!
¡FELICITACIONES A LOS VENCEDORES!
SERÁN RECOMPENSADOS...
ESCUCHE, POR FAVOR.
NOS SALVARON A TODOS DE UNA HORRIBLE SUERTE.


NO, NO...
ADEMÁS DE HEROICO, ERES MODESTO.
ESCUCHE, SEÑOR... NO ERA NADA TAN TERRIBLE.
!
UN MUÑECO DE TRAPO, SIMPLEMENTE.
¡QUÉ COSA TAN INCREÍBLE! YO HABRÍA JURADO QUE ESTABA VIVO.
Y YO TENGO UN PLAN... BSSS... BSSSS... Y ENTONCES... BSSS... TODOS SE DIVERTIRÁN.
Y ASÍ, EL MONSTRUO LLEGA A PERTENECER A LA COMUNIDAD...
¡JUII!
¡QUÉ DIVERTIDO!
!
¡HURRA!
¡ES FANTÁSTICO!
?
FIN

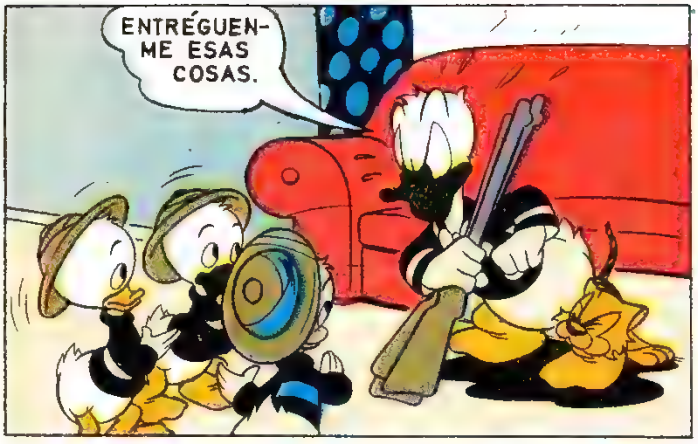
WALT DISNEY

PATO DONALD

en LA VENGANZA



ÉSTAS SON...
LAS ESCOPETAS...
DE CACERÍA.
¡EH! AHÍ HAY UN TIGRE.
¡TRAS ÉL, CAMARADAS!
SE VA...
DONDE...
TÍO DONALD.
SE PREPARA A SALTARLE ENCIMA.
¡LISTOS!
¡FUEGO!
¡POP!
¡POP!
¡POP!
TE...
SALVAMOS,
TÍO DONALD.
¿QUÉ?

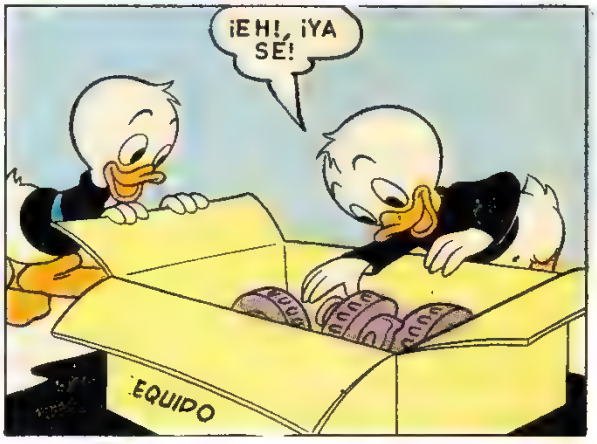

ENTRÉGUENME ESAS COSAS.

NO MÁS ESCOPETAS, ¿ENTENDIDO?

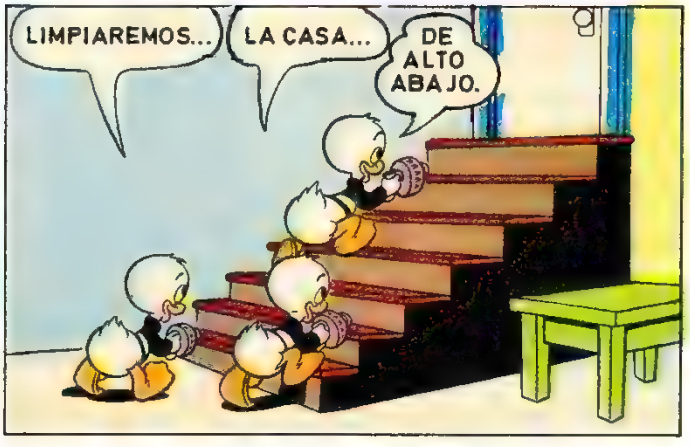
Y DÉJENSE DE CORRER TURBANDO LA PAZ DE LA CASA.

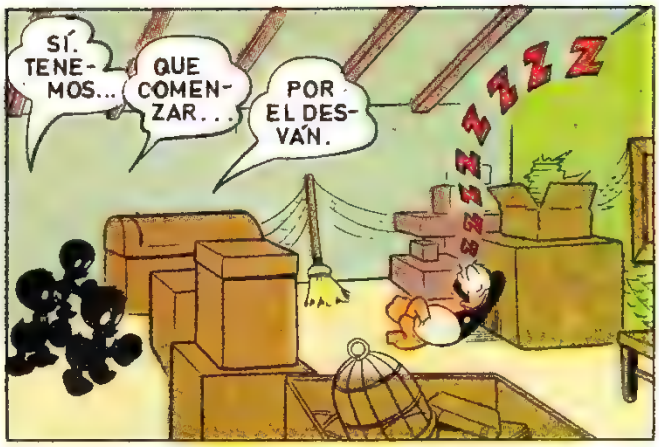
¡OHH! BIEN...
VEAMOS CÓMO SON LAS...
OTRAS ARMAS.

EL DESVÁN ESTÁ POLVORIENTO, PERO HAY SILENCIO POR LO MENOS.


¡EH!, ¡YA SE!
EQUIPO

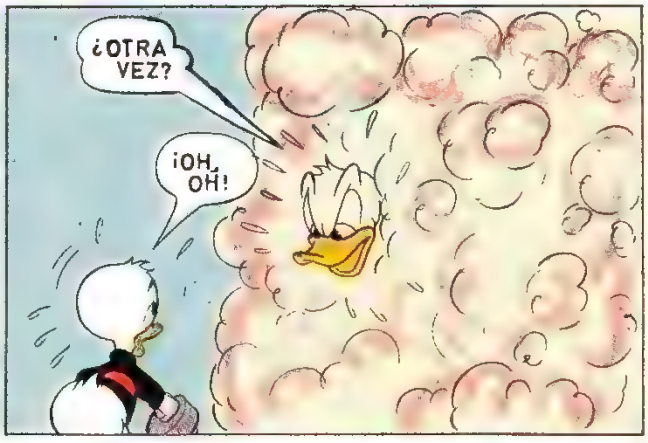
ESTAS PISTOLAS DE AIRE COMPRIMIDO SON ESTUPENDAS PARA LIMPIAR.
¡POOF!


LIMPIAREMOS...
LA CASA...
DE ALTO ABAJO.

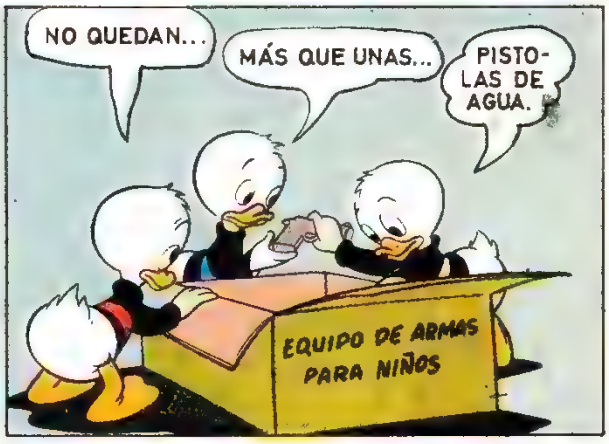

SÍ. TENEMOS...
QUE COMENZAR...
POR EL DESVÁN.
ZZZZZZ

MIRA CÓMO...
SE DESPRENDEN...
LA TIERRA Y LAS TELAS DE ARAÑA.
¡POW!
POW!
¡POW!

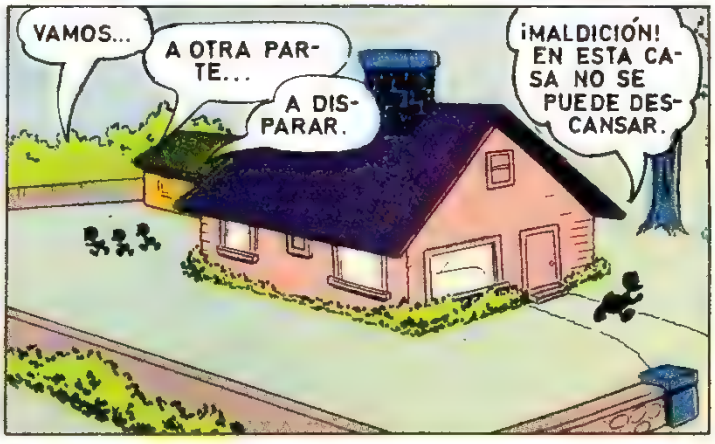
¿LAS...
ARAÑAS...
TOSEN?
¡COF!
¡AJJJ!
¡COF!
¡AH-CHUU!

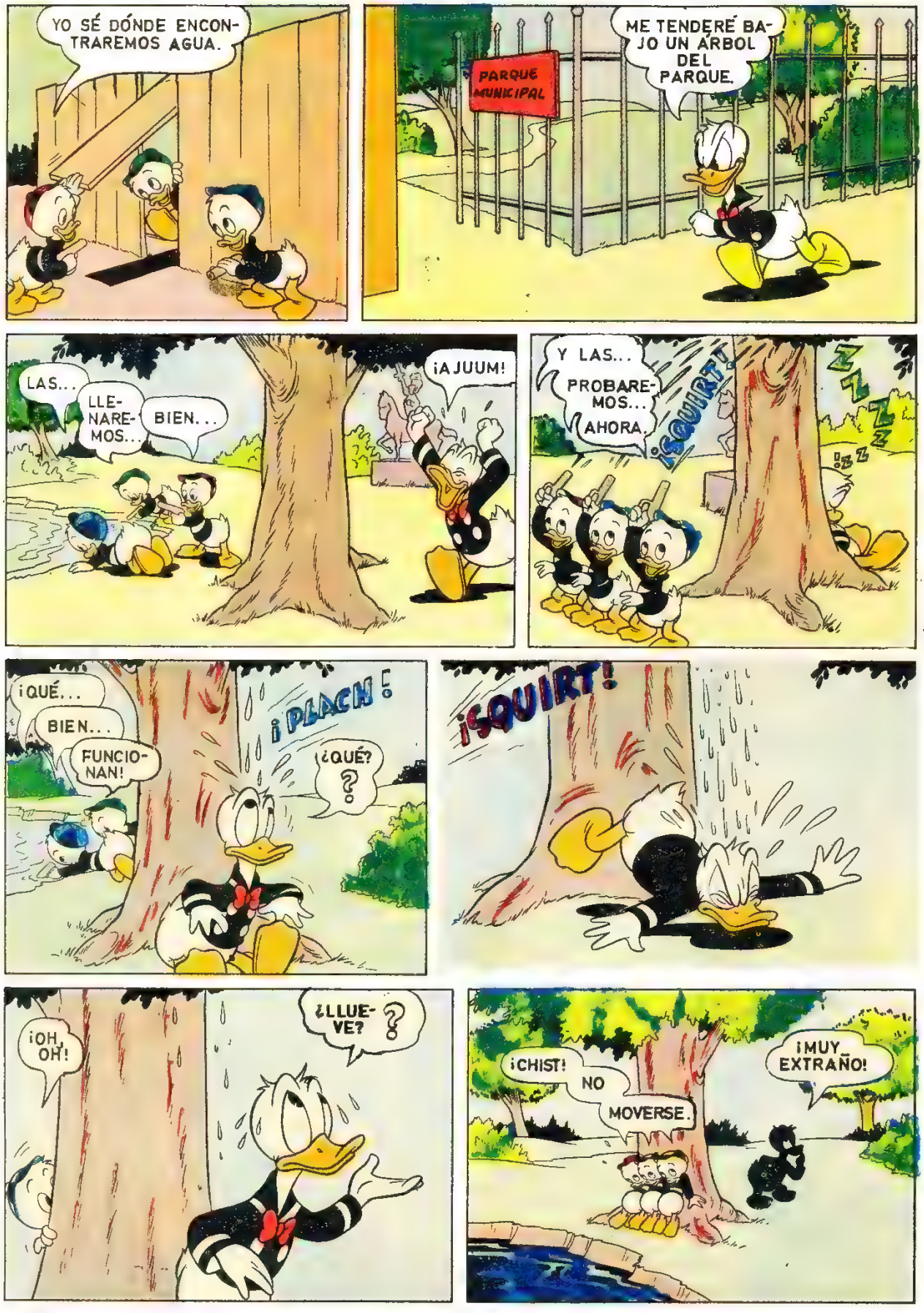

¿OTRA VEZ?
¡OH, OH!

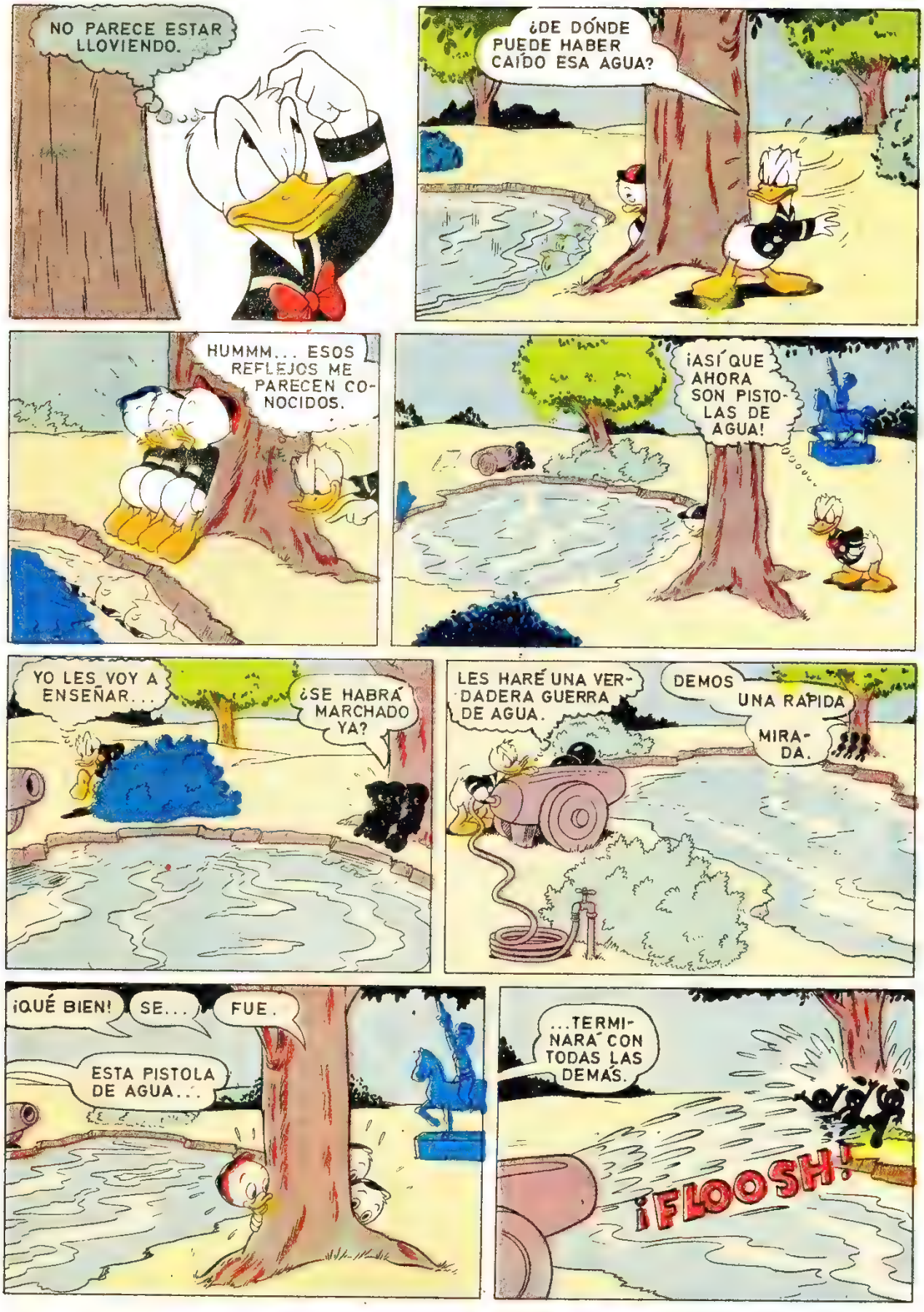
¡BIEN, NIÑOS! AQUÍ QUEDARÁN ESTAS ARMAS.


NO QUEDAN...
MÁS QUE UNAS...
PISTOLAS DE AGUA.
EQUIPO DE ARMAS PARA NIÑOS

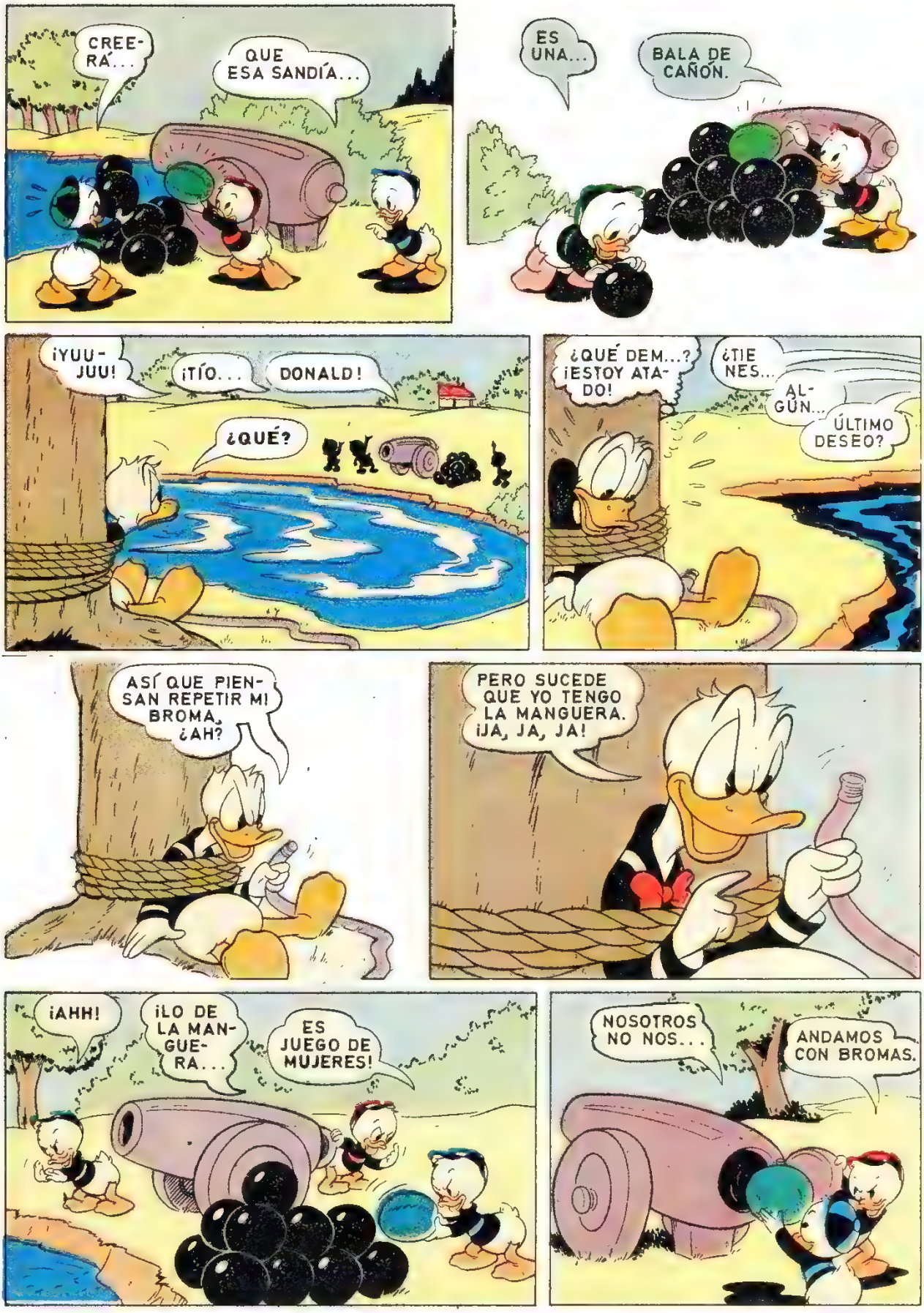
Y SI TÍO DONALD...
LAS VE...
SE QUEDARÁ TAMBIÉN CON ELLAS.


VAMOS...
A OTRA PARTE...
A DISPARAR.
¡MALDICIÓN! EN ESTA CASA NO SE PUEDE DESCANSAR.


YO SÉ DÓNDE ENCONTRAREMOS AGUA.
PARQUE MUNICIPAL
ME TENDERÉ BAJO UN ÁRBOL DEL PARQUE.
LAS...
LLENAREMOS...
BIEN...
¡AJUUM!
Y LAS...
PROBAREMOS... AHORA.
¡SQUIRT!
Z Z Z Z
¡QUÉ...
BIEN...
FUNCIONAN!
¡PLACH!
¿QUÉ?
¡SQUIRT!
¡OH, OH!
¿LLUEVE?
¡CHIST! NO MOVERSE.
¡MUY EXTRAÑO!

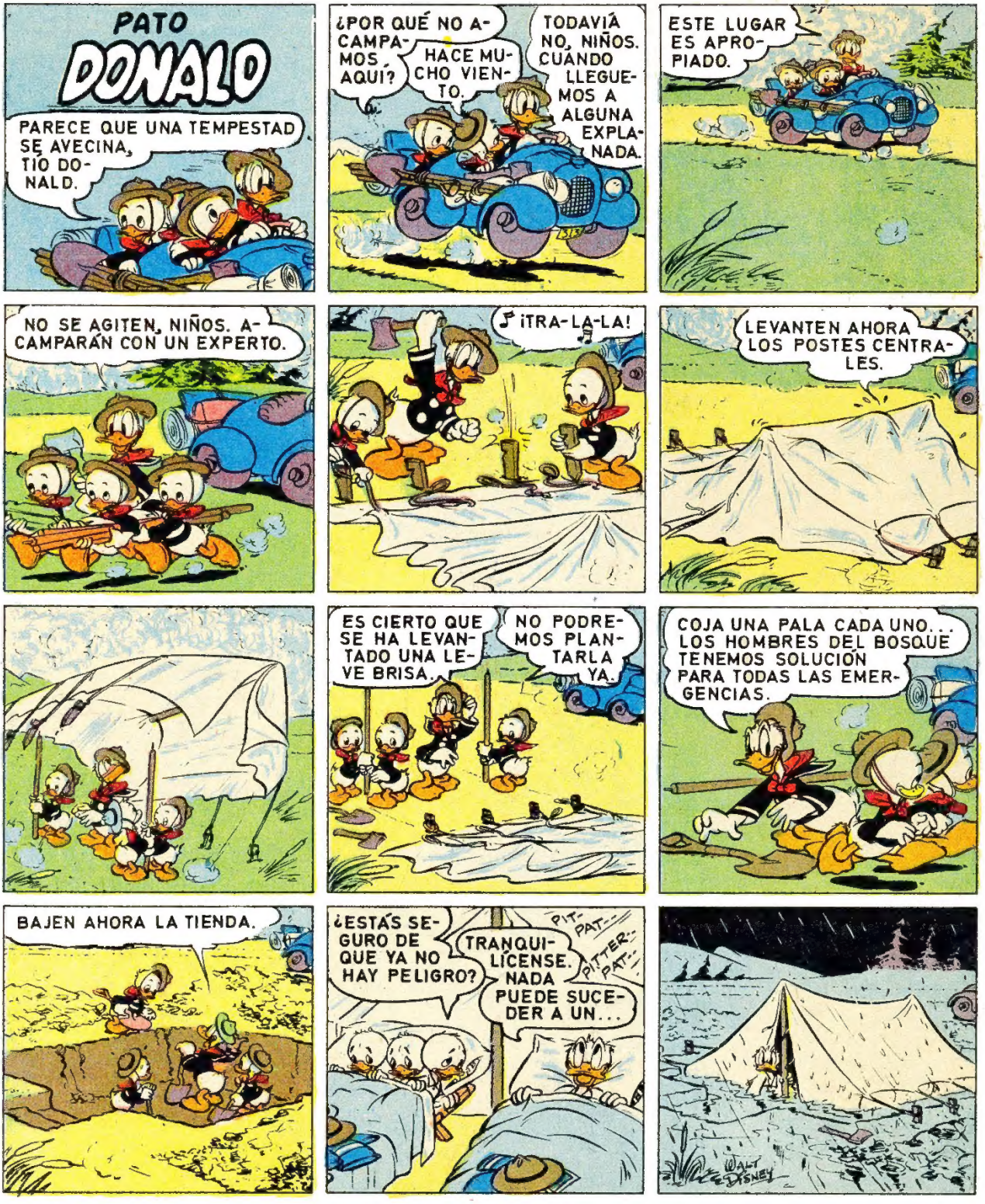

NO PARECE ESTAR LLOVIENDO.
¿DE DÓNDE PUEDE HABER CAÍDO ESA AGUA?
HUMMM... ESOS REFLEJOS ME PARECEN CONOCIDOS.
¡ASÍ QUE AHORA SON PISTOLAS DE AGUA!
YO LES VOY A ENSEÑAR...
¿SE HABRÁ MARCHADO YA?
LES HARÉ UNA VERDADERA GUERRA DE AGUA.
DEMOS UNA RÁPIDA MIRADA.
¡QUÉ BIEN! SE... FUE.
ESTA PISTOLA DE AGUA...
...TERMINARÁ CON TODAS LAS DEMÁS.
¡FLOOSH!

¡JA, JA, JA!
¿QUÉ LES PARECIÓ MI ÚLTIMO INVENTO, NIÑOS?
BASTANTE BUENO, ¿AH?
¡HUMF!
ESTA VEZ SE LA GANÉ. ¡JA, JA!
NO PODRÁN SUPERAR MI VENGANZA.
¡JE, JE, JE!
ESO ES, LO QUE ÉL CREE. BSSS... BSSS...
¡CHIST! ESTÁ DURMIENDO.
HAY QUE ATARLO...
MUY BIEN.
ÉSTA ESTÁ PERFECTA...
SUAVECITA...
Y MADURA.
SANDIAS
FRUTA FRESCA


CREERÁ...
QUE ESA SANDÍA...
ES UNA...
BALA DE CAÑÓN.
¡YUU-JUU!
¡TÍO...
DONALD!
¿QUÉ?
¿QUÉ DEM...? ¡ESTOY ATADO!
¿TIENES... ALGÚN... ÚLTIMO DESEO?
ASÍ QUE PIENSAN REPETIR MI BROMA, ¿AH?
PERO SUCEDE QUE YO TENGO LA MANGUERA. ¡JA, JA, JA!
¡AHH!
¡LO DE LA MANGUERA...
ES JUEGO DE MUJERES!
NOSOTROS NO NOS...
ANDAMOS CON BROMAS.

¿NO SE ANDAN CON BROMAS? Q-Q-QUIEREN DECIR... ¡GLUP!
¡JUSTO!
PERO USTEDES NO PUEDEN DISPARAR ESE CAÑON.
¿AH, NO?
ESO ES...
LO QUE TÚ CREES.
PERO, NIÑOS... USTEDES NO HARÁN ESO.
¡OH, SÍ! LO... HAREMOS.
¡ESCUCHEN, CHICOS! ESTA BROMA HA IDO YA DEMASIADO LEJOS.
PREPARARSE...
¡FIZZZZZZ!
NO COMPRENDEN USTEDES LO QUE HACEN.
APUNTAR...
¡FUEGO!
¡GULP!
¡BUUM!
¡OHHH! DIERON EN EL BLANCO.
S-S-SIENTO LA C-CABEZA COMO UNA SANDÍA.

E-ESTO ES HORRIBLE.
YA TUVIMOS NUESTRA...
DIVERSIÓN. DESATÉMOSLO AHORA.
¡HUMF! LOS NIÑOS NO SABÍAN LO QUE HACÍAN.
¡GLUP! ¡UN POLICÍA!
¿QUIÉN ES EL RESPONSABLE DE LO SUCEDIDO?
LOS LLEVARÁN PRESOS SI LOS DENUNCIO.
TODO F-FUE CULPA M-MÍA, MI TENIENTE...
NUNCA HABÍA VISTO NADA MÁS ESTÚPIDO.
UN PATO SENTADO EN EL PARQUE QUEBRANDO SANDÍAS SOBRE SU CABEZA.
MANTENGA EL PARQUE LIMPIO LEY Nº 13 PRISIÓN
¿SANDÍAS?
TENDRÁ QUE ACOMPAÑARME.
AHORA POR LO MENOS PODRÉ DORMIR MI SIESTA... DESGRACIADAMENTE SE ME QUITÓ EL ÁNIMO.
FIN


PATO DONALD
PARECE QUE UNA TEMPESTAD SE AVECINA, TIO DONALD.
¿POR QUÉ NO ACAMPAMOS AQUÍ?
HACE MUCHO VIENTO.
TODAVÍA NO, NIÑOS. CUANDO LLEGUEMOS A ALGUNA EXPLANADA.
ESTE LUGAR ES APROPIADO.
NO SE AGITEN, NIÑOS. ACAMPARÁN CON UN EXPERTO.
♪ ¡TRA-LA-LA!
LEVANTEN AHORA LOS POSTES CENTRALES.
ES CIERTO QUE SE HA LEVANTADO UNA LEVE BRISA.
NO PODREMOS PLANTARLA YA.
COJA UNA PALA CADA UNO... LOS HOMBRES DEL BOSQUE TENEMOS SOLUCIÓN PARA TODAS LAS EMERGENCIAS.
BAJEN AHORA LA TIENDA.
¿ESTÁS SEGURO DE QUE YA NO HAY PELIGRO?
TRANQUILÍCENSE. NADA PUEDE SUCEDER A UN...
PIT-PAT--
PITTER-PAT--
WALT DISNEY

COMO LLEGAR A GENERAL DEL

club disneylandia

Envía al Club el cupón que aparece al comienzo de esta revista, y a vuelta de correo te llegarán:

+ Tu Carnet de socio elegantemente plastificado.
+ La Tarjeta de Constancia N.° 1, para ascender a Cabo y convertirte en socio activo del Club.
+ Tu precioso Diploma de Socio.

DERECHOS DEL SOCIO

Tu carnet de socio te dará derecho a participar en las actividades anuales del Club, en 4 sorteos exclusivos al año (con magníficos premios), y a obtener descuentos especiales en las Tiendas Asociadas al Club Disneylandia. Estas tiendas exhibirán en sus vitrinas el escudo del Club y la lista de ellas la encontrarás cada semana en la revista "Disneylandia".

DERECHOS DEL SOCIO ACTIVO

Apenas obtengas tu primer ascenso te convertirás en Socio Activo del Club Disneylandia.

Para ganar tu primer ascenso (a cabo) debes completar con 500 puntos la Tarjeta de Constancia N.° 1, pegando en ella los cuponcitos que aparecen siempre al comienzo de esta revista.

Una vez que tengas la Tarjeta de Constancia llena, la metes en un sobre, junto con E° 1,50 en estampillas, y la mandas al CLUB DISNEYLANDIA (Casilla 84-D, Santiago). Entonces recibirás por correo un regalo por tu constancia, adquirirás un nuevo derecho y obtendrás tus distintivos de Cabo.

El regalo es el MANUAL DE LOS CORTAPALOS, un librito en el que encontrarás datos interesantes y útiles. El nuevo derecho consiste en que podrás participar en los sorteos de los Premios de Constancia (los grandes premios que se sortean cuatro veces al año en los sorteos-shows exclusivos). Los distintivos de tu nuevo grado son:

+ La INSIGNIA metálica de CABO.
+ La TARJETA de CONSTANCIA N.° 2, para ascender a sargento.
+ El DIPLOMA que certifica tu ascenso.

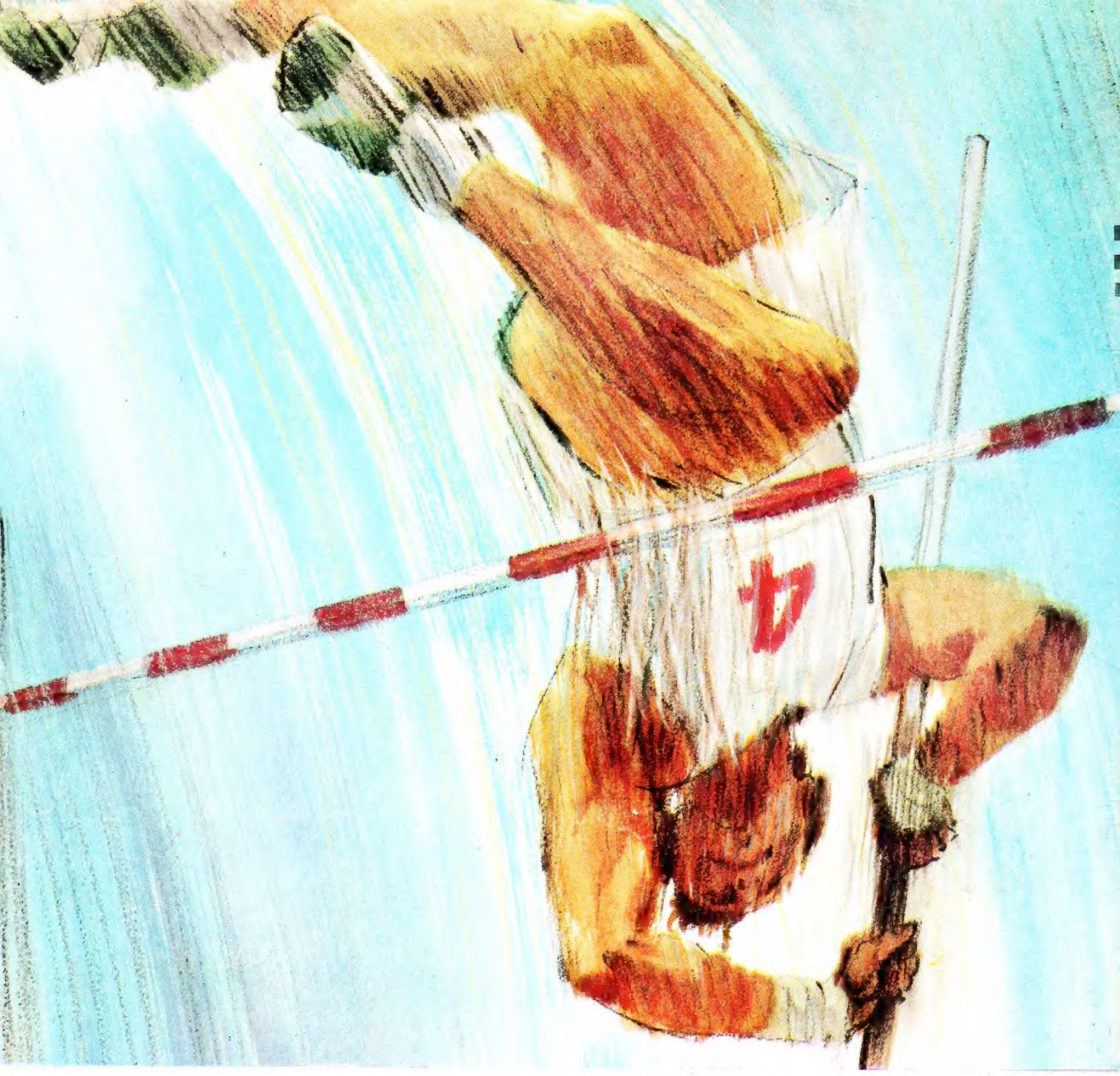
COMO LLEGAR A GENERAL

Una vez que hayas completado con 500 puntos tu Tarjeta de Constancia N.° 2, recibirás como regalo un lindo BANDERIN del Club, y habrás conseguido tu ascenso a Sargento, por lo que te llegarán la Insignia de Sargento, la Tarjeta de Constancia N.° 3, para ascender a Teniente, y el Diploma de tu nuevo grado.

De este modo y completando cada vez la Tarjeta de Constancia que te llegue, seguirás recibiendo nuevos regalos y ascendiendo de grado, hasta llegar a General del Club Disneylandia, lo que te permitirá luego formar parte de su ESTADO MAYOR.

club disneylandia

CREA ACTIVIDADES Y PRESTA SERVICIOS A SUS SOCIOS



Donde hay acción

MILO M.R. DA VITALIDAD

A los niños activos, a los jóvenes deportistas, a todos los que gastan energías sin cesar, MILO les proporciona salud, fuerza, vigor. MILO es un alimento fortificante que contiene, en forma concentrada, valiosos elementos naturales de alto valor nutritivo. RECUPERE LAS ENERGIAS, tome un reconfortante y delicioso vaso de MILO con leche en su almuerzo de jornada única.
Con dos cucharadas de MILO en un vaso de leche fría o caliente, usted obtiene la bebida que renueva la vitalidad al instante.

MILO el alimento que hace campeones

CH-W-88A